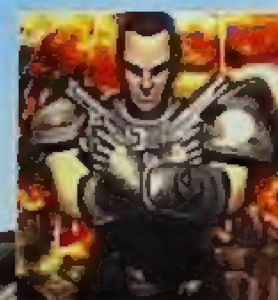
2001年4月号 总80期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY



他们的外表 冷酷无情 他们的行径 神秘血腥
然而他们却是战士上最有希望的复兴力量！
欢迎加入
钢铁兄弟会



新人登场引导
七大势力介绍
五大历史剧本
全面战略指南
无敌战争兵法
富甲天下大法

软硬武略

超级视频中心全接触——ATI AIW RADEON
我能"感觉"到——罗技 iFeel MouseMan
更快、更高、更强——初探 GeFORCE3
驱动之家之每月 Power Up
游戏与你同在，游侠不可替代——金山游侠III
一点就通——Dr.eye试用报告

四月快讯

微软 XBOX 做赔本买卖
北京新天地再受盗版袭击
条条大路通市场——
访北京天下华彩网络软件有限公司

新作前瞻：超能力英雄，不灭传说，特勤机甲队IV，博德之门II，王座，敌意之水，百战天虫大聚会，圣战群英传II，斗角斗场……

电玩资料夹

评点报告：信长之野望IV岚世纪
冰风谷：冬之心，黑暗之刃，海狗，星际迷航：落日帝国……

大航海时代IV加强版 新航海日志
奥妮 格斗指南
巨人：迈克瑞恩种族攻略
工人物语IV 完全工程手册
美洲征服 图解战术指南（下）

麻辣玩家

石器时代
一个石器玩家的日记

小鸡快跑

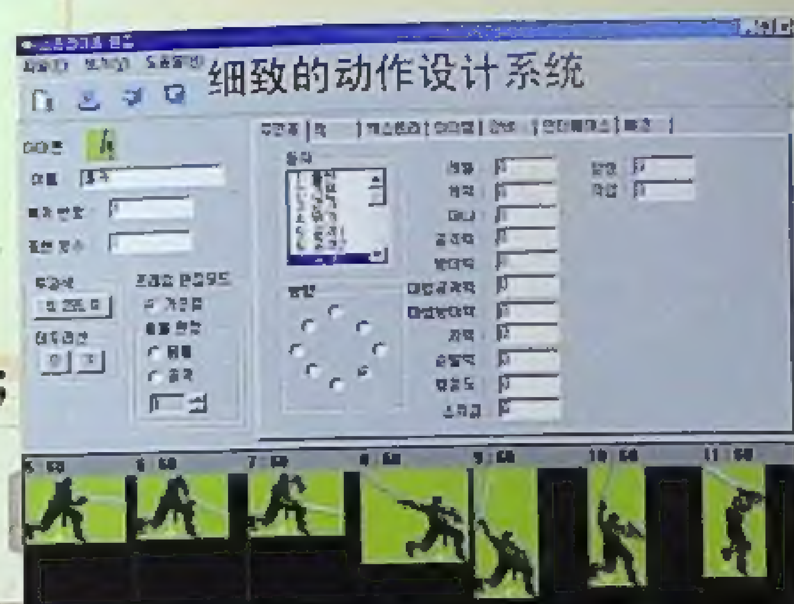


零售价 7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183
9 771009 618015 04>

警告：游戏有益身心 沉迷影响生活

无需掌握任何语言，无需准备任何素材，需要的只是您的想象力！

用它能开发出像《暗黑破坏神》一样的游戏，您相信吗？
著名的动作 RPG《科隆战记Ⅲ》正是 100% 由它制作而成！
您制作的游戏可以在 WINDOWS 的任何版本顺畅运行；
庞大的素材库为您准备了所需的一切素材；
详尽的中文说明与体贴的帮助功能使您在游戏制作中倍感轻松；
每个游戏玩家不可错过的梦幻工具；
圆您一个振兴中国游戏开发事业的梦想！

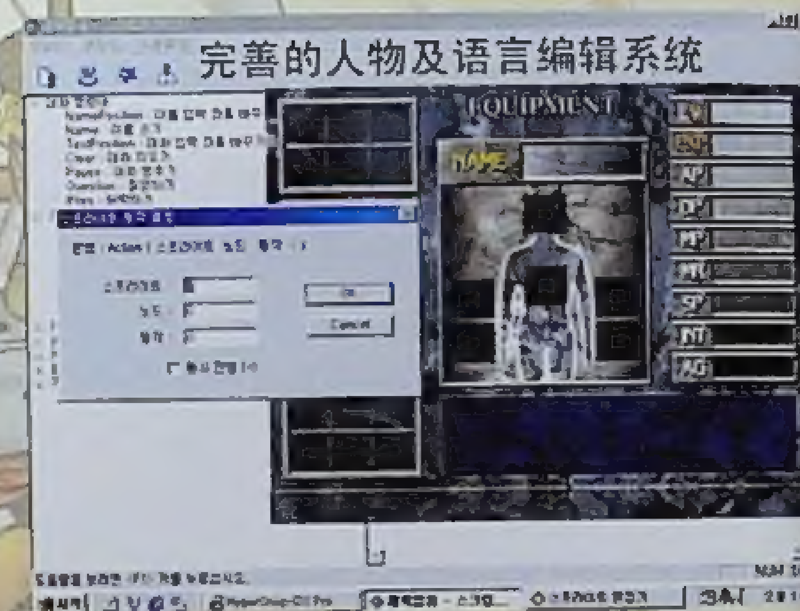


专业级游戏开发工具
ACTION RPG DICE

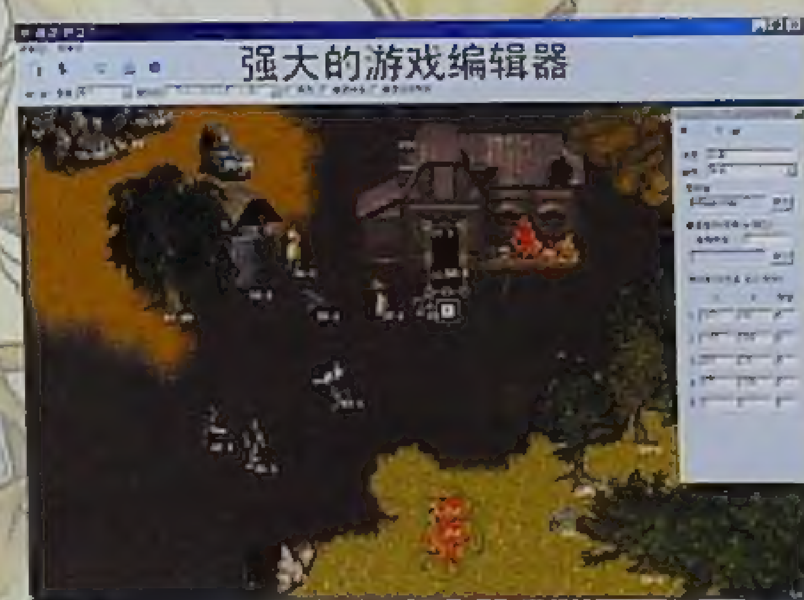
游戏制作大师

简体中文版

软件特点：
系统完善，说明详尽，简单易学，素材丰富。
不管您是开发高手还是初学者，都能轻易掌握它。



功能介绍：
支援各式电玩特效绘制
不论是星际大战还是远古神话都可一一呈现
脚本编辑功能
让您完全发挥天马行空的创意
音乐编辑功能＋超大音效库
使游戏更加生动感人
超强人物绘制程式
让您创造出超 <IN> 的角色
强大的编辑工具
让您轻易创造出想要的场景



服务：
1. 本公司将会跟踪市场销售情况，并会在《家用电脑与游戏》杂志网站提供相应的服务。
2. 本公司会在《家用电脑与游戏》杂志及其它报刊开展系列讲座。
3. 软件将配送详细操作手册。
运用《游戏制作大师》开发的游戏软件，作者拥有完全版权，可以自由销售。捷径公司愿意帮助推广和销售优秀的制作作品。



DANDA Design & Animation
Sofnet
捷径出品
JJsoft 捷径电脑

中国独家代理 北京捷径电脑公司
门市地址：北京海淀区阜成路 8 号西平房
咨询电话：010－68730166
销售热线：010－68520836
邮购地址：北京市 813 信箱（100037）

零售价 98 元

猴岛小英雄
猴岛大逃亡
中文版



一场惊心动魄的冒险之旅



EA ELECTRONIC ARTS
电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处
地　址：北京首都体育馆南路 6 号新世纪饭店写字楼 1058 室
邮　编：100044
电　话：010-68492168
传　真：010-68492169
网　站：www.ea.com.cn

总代理商：中国图书进出口(集团)总公司
地　址：北京市朝阳区工体东路 16 号
邮　编：100020
电　话：010-65002896

ANCIENT CONQUEST 古代争霸战

THE GOLDEN FLEECE

惊喜价：48元

■■■ 唯一一款完全围绕海战而开发的即时战略游戏，发展建设你强大的海军。众多的船体，12种魔法，让你完全投入激烈的海战。共14个战役，40个任务，让你彻夜不眠。

游戏类型：即时战略
制作公司：GREMLIN
国内发行：晶合互动
版　　本：简体中文版

简体中文版 48元
上市热卖中
全彩说明书附赠游戏攻略
◆ 另类《生化危机》
● 多种视角可任意切换！
● 华丽的声光效果。
● 扣人心弦的剧情！
● 两位主角可随意转换，同时体验两种完全不同的战斗风格！

MAJESTY
简体中文版 双CD 58元
上市热卖中
◆ 地下城守护者与帝国时代的完美结合。
● 类似《地下城守护者》的游戏规则。
● 超越《魔兽争霸II》的兵种设计。
● 在尖端100排行榜中最高达到第10位。

ELLIPSE

晶合互动　EVSoft 地球村

北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
电话：010－82635558　传真：010-82634615
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
分销电话：010-82634097，82634089
传真：010-82634088
邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092，82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

EVSoft 地球村　金版电子　TAKUYO

游戏类型：恋爱养成 制作公司：拓洋兴业 国内发行：晶合互动 版本：简体中文版

跸动的心

简体中文版

双CD 48元



❤ 唯一可选男女主角的恋爱游戏，女孩子也要加入了，勇敢地追求自己心仪的男生呀！

❤ 7位女孩、5位男孩。你可以自由地追求喜欢的人，你还在等什么呢？

春季上市

梦幻帝国II IMPERIALISM II
上市热卖中 简体中文版
简装版：双CD 38.00
精装版：双CD 69.00元
（送T恤、帽子）
◆ 超越《文明II》的策略游戏
● 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界。
● 支持各种多人连线对战功能。

上市热卖中 简体中文版
简装版：双CD 38.00元
豪华版：双CD 69.00元
◆ 来自韩国的《心跳回忆》。
● 如何面对不同的爱情攻势充分展现自我的时机为了爱的力量努力吧！

晶合互动
北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089　电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
电话：010－82635558　传真：010-82634615
邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092，82634107
分销电话：010-82634097，82634089
传真：010-82634088

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售。

镜花元





《草稚京》 山东 张光磊



《娜可露露》 四川 张



《可爱小猫咪》 广州 孟繁茵



《苍狼白露》 海南 沈燕



上海 月妖·野



《可爱小猫咪》 北京 王磊



《七枷社》 上海 王毅



《玛莉》 福建 伍

太空终结者

实现您驾驶太空船的初体验，满足您 Fighting 的欲望！



Terminus



风靡美国的太空战经典巨作

* 19个不同的太空站做您的舞台
* 可以当赏金猎人赚取佣金
* 多人连线让您和同伴一同遨游太空
* 除了单机模式外，教学模式让您成为飞行高手
* 超强 3D 技术、超真实物理运动轨迹、超先进的人工智能
* 一个史诗般的太空故事，要您身临其境



荣获
“麦金塔世界”
四颗星评价
（最高五颗星）



荣获“游戏嘉年华”优胜
最佳程式设计
最佳音效大奖



北京晶合时代软件技术有限公司总代理·晶合软件销售连锁组织总经销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码:100089
咨询电话:010-82634088,82634096,82634107,82634092
网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



大宇资讯股份有限公司出品
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

千年

武林恩怨 论剑千年
大型武侠网络 RPG 游戏

首款大型
万人连线武侠
网络游戏
www.1000y.com.cn

《千年》客户端软件　价格：
《千年》游戏上网卡　价格：28/元卡（　包月卡）



北京晶合时代软件技术有限公司·晶合软件销售连锁组织
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码:100089
咨询电话:010-82634088,82634096,82634107,82634092
网上咨询及销售:www.jhpop.com(晶合软商网)
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



北京北极冰科技发展有限公司总代理



圣教士游戏科技股份有限公司授权

韩国游戏惊世力作
根据韩国同名小说改编

魔界争霸

镜子战争

2CD简体中文

华丽的魔法效果，丰富的战斗场景，
精细的画功，令人惊叹不已。
它是集ARPG和即时战略于一身的旷世巨作，
在韩国游戏界引起震撼的空前巨著，
它是一部令韩国上百万玩家为之倾倒的电脑游戏。
（近期推出）

魔界的黑幕徐徐拉开
遥远的美丽豁然呈现
而美丽背后却隐藏着……







JJsoft 中国独家代理 北京捷径电脑公司
门市地址：北京海淀区阜成路9号西平房 邮购地址：北京市813信箱（100037） 咨询电话：010-88730166 销售热线：010-88520836



史诗般的战争从这里开始
梦一般的故事即将来临
声明：
由于魔法时代的优良品质使得盗版商纷纷仿制，质量却得不到保证，为此本公司郑重声明，购买时请选择合法销售点及原版产品。

魔法时代

捷径出品

2CD 1月上市 38元



游戏制作大师

无需掌握任何语言，无需准备任何素材，需要的只是您的想象力！
著名的动作RPG《科隆战记III》正是100%由它制作而成！
一套专业级的动作RPG开发利器，
每个游戏玩家不可错过的梦幻工具，
圆您一个振兴中国游戏开发事业的梦想

4月中旬上市！98

www.online-game.com.cn

荣获台湾地区2001年第五届GAME STAR游戏
最佳大众最佳华人自制线上游戏奖

那一天，我们在『风络三国』上相遇，生命开始有了不同的意义……

江山美人 网三相遇！
王国霸业 群雄觊觎！
此时不争 更待何时？

新手上线超低价9元
附一组7小时免费帐号
即日起各经销点热卖中



群雄争霸版

醉卧隆中穴 醒掌天下权 智斗活诸葛 怒闯生死阙

智冠电子 中华游戏网 广西金海湾



世纪雷神

大奖征名

《新同居时代》是一款把友情成分融入于恋爱养成的游戏，但是由于种种原因，使如此经典的游戏特别是中文版一直都无缘与广大的玩家见面。为了这款著名的日本养成类游戏在国内让更多人熟识，所以世纪雷神公司决定在6月中旬全新推出《新同居时代》加强版。其实这款养成类游戏在各个方面是有许多有趣之处的，但为了更多的消费者不被产品的名称所误导，现在我们将举行《新同居时代》加强版更名活动，读者可通过信函或电子邮件的方式将新的名称寄至本公司，我们将在所收集的名称中评出最佳创意奖，并将其作为此款游戏的新名称。

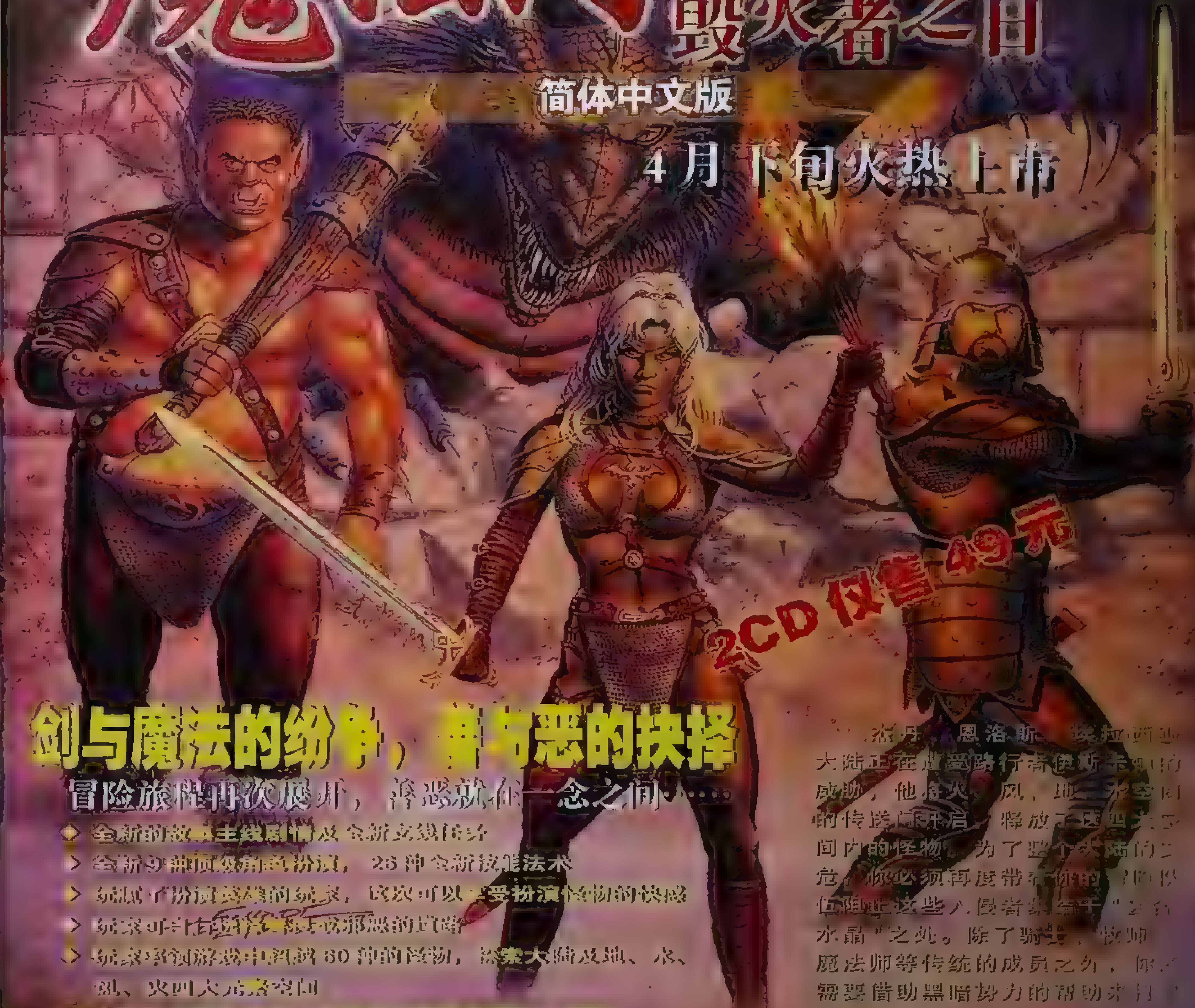


活动细则

1、活动截止日期为6月1日，以当地信函的邮戳为准。
2、本公司对采纳的名字享有最终解释权。
3、此次活动本公司设有最佳创意奖一名，奖品为最新款电脑台式机一台、幸运奖五名，奖品为本公司2001年所有发行的游戏一套。
4、此次更名活动的形式是《xxx ——新同居时代》加强版

详情请参阅各大电子刊物

回函请寄
北京世纪雷神科技发展有限公司
《新同居时代》大奖征名活动策划组（收）
地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱 邮编：100081
电话：010-68918552/62142685



ONI 世纪雷神经典游戏

本月发售



¥: 2CD/49元



¥: 48元

热卖中



¥: 38元



¥: 38元

即将上市



¥: 48元



现正进行大奖征名活动



¥: 5CD/69元

北京世纪雷神科技发展有限公司

地址：北京市海淀区白石桥路30号 农科院151信箱 邮编：100081

电话：68918552/62142685 E-mail：QUAKE@263.net.cn



BUNGIE

奥妮

简体中文版

标准版 48元

精装版 88元

送 完整攻略集一本

送 奥妮周边盘一张

再送 精美画册一本

还送 奥妮人物玩偶一个

全国总代理 地球村

《奥妮》首卖会特约合作伙伴名录

广州天高020-83790899
广州正普020-87510467
上海树人021-64878403
重庆电脑报023-63000354
武汉赛乐氏027-87867247
成都新四方028-5406933
石家庄圣比尔0311-6083454
辽宁希望024-23997363
大庆金银来0459-6319892
山东爱书人0531-8025919
青岛方泰0532-3809729
宁波今日0574-7129191
湖南新华0731-4423330
贵阳龙珠0851-5980117
昆明黑马0871-5191804
郑州晶合0371-6993569

广州思富特020-85260778
上海钜隆021-62136457
上海正普021-63514015
江苏连邦025-3609440
武汉正普027-87851266
西安日月029-5527602
太原圣比尔0351-2023986
鞍山华信0412-2250960
哈尔滨三思0451-2512066
山东三邦0531-8115413
青岛力邦0532-3876906
温州里仁0577-8849541
汕头超俊0754-8840856
贵阳黔聚0851-5982003
兰州晶合0931-8261784

广州黑马020-87531151
上海中图021-62718944
天津华艺022-27371402
南京兴高025-4544417
成都连邦028-2916888
陕西辉煌029-7806666
郑州科光0371-3973945
长春红太0431-2704411
苏州正普0512-5511860
济南洪恩0531-6980984
杭州美迪0571-8271301
福建中科讯0591-3367199
深圳连邦0755-3229263
昆明天时0871-4111932
兰州辉煌0931-8278888

广州南软020-87582989
上海赛乐氏021-63229372
重庆新华023-68427774
南京探路人025-4812172
成都蓝天028-5446699-106
陕西奥特029-7852565
大连维尔0411-3635721
长春安航0431-5656612
苏州沧浪精华 0512-7451110
乌市普惠0991-4541070
杭州连邦0571-8868419
厦门金科达0592-2202012
南宁晶合0771-2621521
昆明威豪0871-5124740
新疆辉煌0991-5826655

特别感谢北京晶合时代软件技术有限公司协办精装版首发活动

经典大作 不容错过

世纪雷神战争游戏典藏系列

详尽描述现代战争的大型军事策略游戏

战争艺术II

THE OPERATIONAL ART OF WAR II

建议零售价：

4月下旬上市

战争艺术获得的奖项







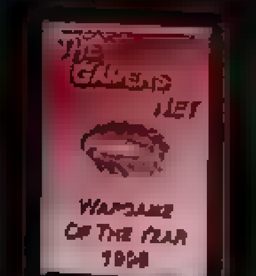


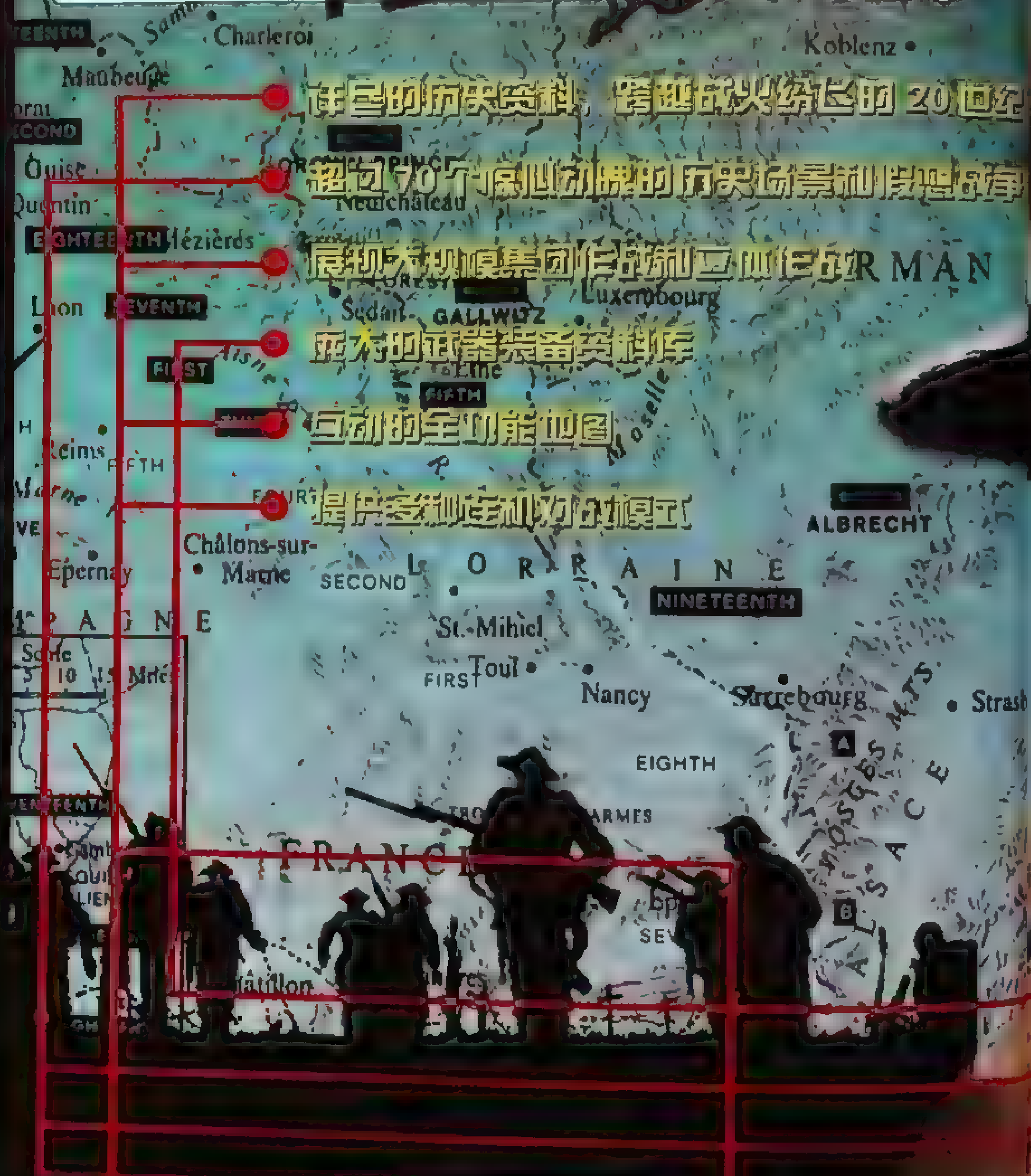















地球村 授权

世纪雷神 全国总代理

北京世纪雷神科技发展有限公司 地址：北京市海淀路30号 农科院151信箱 邮编：100081 电话：68918552/62142685 E-mail：QUAKE@263.net.cn


SIERRA STUDIOS
精英再现！
CLOSE QUARTERS BATTLE
从《霹雳小组3-致命距离》到《霹雳小组3-精英版》的改进：
*《精英版》单人游戏增加到21关。
*《精英版》增加了网络对战功能、多人对战模式。
*多个玩家可协同反恐——更刺激！
霹雳小组 SWAT 3 精英版


GROUND CONTROL
地面控制
控制！
然后就是…

新泥巴游戏网 HTTP://WWW.X-MUD.COM

不灭的传说

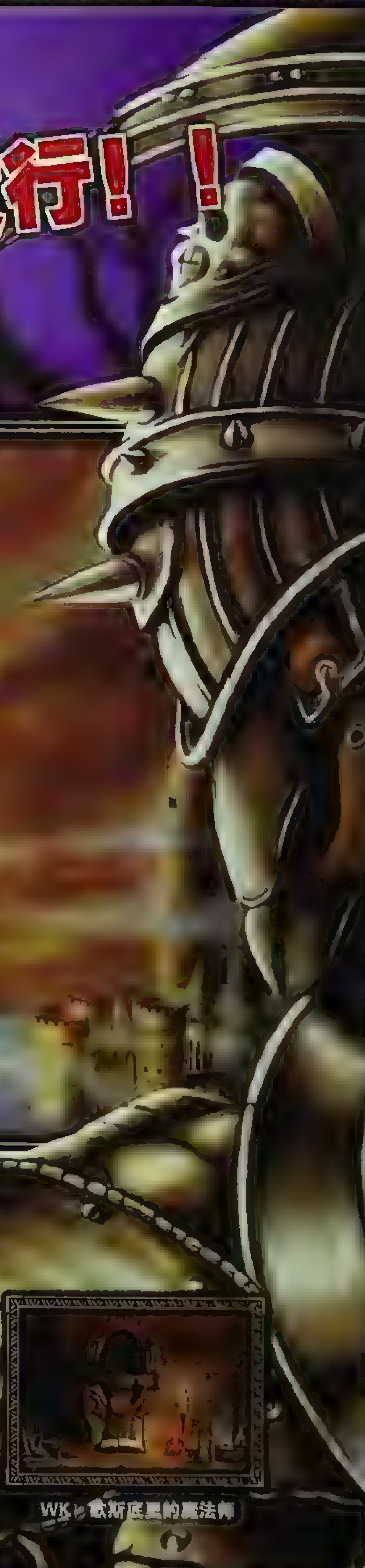
LINGERING TALE

简体中文版

In lucihan, a continent far away from reality,
there is going on a war between human and demon
Who will bring peace back?
Maybe you?

在遙遠的若星漢大陸上
人類與魔族正進行着激烈的鬥爭
誰能為他們帶來渴望已久的和平
難道是你?

2001年5月全球同步发行！！



大型奇幻RPG，支持INTERNET万人连线！！



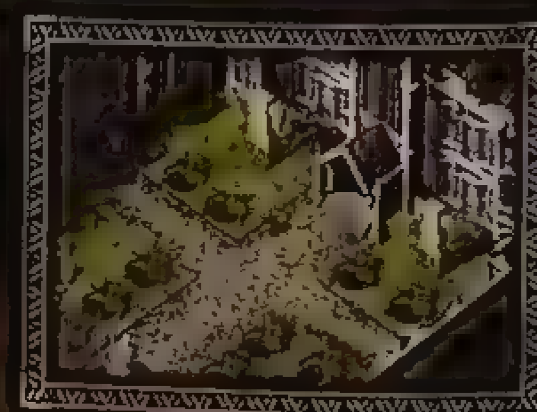
阴森黑暗的地下城



精美的人类室内场景



骑士行会，菜鸟入门！



不进魔法学校，必遭雷轰！



泡MM的公园，小心恐龙！



月黑风高恐怖降临，开始PK！



神秘的宝藏？！



WK，歇斯底里的魔法师

卓越数码科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd. 地址：广东省东莞市卓越数码科技大厦 电话：（0769）7793551 传真：（0769）7712967 联系人：张小姐

我公司竭求有志游戏制作者，让中国给世界一个惊喜，卓越数码诚招美术.程序.策划人员加盟！
有意者请EMAIL：Jobcn@altimate.com

诚征代理加盟！！





家用电脑与游戏

4

总80期



黑 暗 中 的 舞 者

——闲话中国正版游戏商

比约克这部另类色彩的电影让我茫然，如此佳作，我却缺乏影评人的敏锐品位，色是对片中音乐留下了深刻印象，更爱上同样另类的片名《黑暗中的舞者》。于是决定在它有可能象"大话西游"一样被恶俗化之前先用一把。一方面满足我白领快餐文化的需求，一方面它让我联想到某些人和事。

我是说，这些被联想起来的人和事指中国的正版游戏商——无论制作、代理或发行。把他们如此作比有两个原因：一、他们所处的环境实在并不"光明"，但却必须做个永不停歇的"舞者"，直至"前倒"。个中滋味只有身在其中才能体会。其次，或许是疏离聚光灯太久，每次"露脸"，在"缺乏激情的表演"下，那张"苍白的面孔"总让观众失望多过希望，于是嘘声替代喝彩，舞者唯有退回黑暗中蛰伏。

抛开矫情的描述，想起前不久新闻中听到的一段话，大意是：去年我国 IT 产业得到迅猛发展，产值再创新高。其中硬件行业及相关环节创造效益占 86%，软件占 14%，自有版权比例得到进一步提高。对我而言，这段新闻缺少两个关键数字，一是那 14% 里有多少源于游戏产业；二是自有版权提高到何等比例？具体数字不得而知，但确定的是：断乎高不了。

中国游戏业人微言轻。一个无法衍生巨大利益的非国民经济必需产业，又怎能期待它在社会大舞台上有出色表演？造成目前状况的原因很多，但正版与盗版的矛盾格外不可忽视。这个问题的讨论或许永无终结：至少东东包上期的卷首语已经在杂志 BBS 里掀起了足够的波澜。我决定绕开这个"暗礁"。

把目光从正版与盗版的唇枪舌剑中引开，单纯审视与我等身高的正版游戏。好吧，"我用正版我自豪"！确实有点感觉了……

去年 11 月去深圳约一位香港朋友碰面。他带来一盒全球限量 7 千套的典藏版《博德之门 II》。里面物品之丰富，确实让我自豪了一阵！

- 28×24×5cm 全彩四色套印硬纸包装盒；
- 三侧防护抗震海绵；
- 厚达 270 多页的游戏手册，32 开 80 克铜版纸。封面、封底为全彩 200 克铜版纸；
- 四张人物设定卡（Irenicus、Bodhi、Ellisime 和 Imoen），32 开 200 克全彩铜版纸，正面为人物彩照，反面为属性设定表和乡野传奇；
- 10 页速查卡，32 开 200 克黑白铜版纸，有《博德 II》中共计近 300 种法术和神术的名称与图标；
- "博德 II、冰风谷和辐射"主题信纸簿 50 页，32 开 80 克黑白铜版纸；
- 四页 Black Isle 游戏宣传画，32 开 120 克全彩铜版纸；
- 全彩《博德之门 II》布艺地图，标注全部事件地点，45×30cm；
- 典藏版证书（编号 1313/7000）。图片为"金龙护宝"主题，附制作者签名，16 开（比 32 开大一倍）全彩 200 克铜版纸；
- 四张全彩丝网套印的游戏金碟；
- Bonus DISC 金盘一张，内含《博德 II》全部 CD 音轨、附加地图、人物场景设定稿、Art Gallery 图片集。

这套东西港币税后价 450 元，我以人民币 480 元购买。粗估，如果直接引进国内，算上口岸售前税加运费和给经销商的合理利润，卖给玩家恐怕要 6 百多元！以我这样自认有品位的"游戏烧包"而言，也不敢买太多如此"精品"。

还好，正版游戏商不仅引进，更会代理，所以我又瞄准了"国产典藏版"和类似的"精品"，准备继续"自豪"下去，但……

奥美的《暗黑破坏神 II》典藏版由新浪网送上门。我惊奇地发现 CD 封套的字迹竟然鬼影"重重"——典型 CMYK 套印偏移，基本印刷失误。本该很有气势的对开招贴被歪歪扭扭地对折在包装盒里。"金装英雄版"放在店里还没卖，有些赠品已经断裂。Racer 那张"英雄版"里的 CD 原声碟，彩色封套裁剪得象用手撕成一般。

EA 电子艺界的《最终幻想 VII》，四四方方的全彩小手册变成了"直角梯形"——裁口切歪了，它以略带怪诞的姿势躺在 CD 盒中。同样价格的《最终幻想 VIII》，去掉里层包装膜，我才发现 5 张光盘已散得到处都是——原有纸封套设计根本不足以固定光盘。

智冠的《EVA：钢铁的女友》，CD 彩色封底明显偏小不配套，歪斜着插在盒里，状似盗版。

我不想再举更多例子，这足够让我无法继续"自豪"了。



游戏分类有很多方法，但我眼中只有两类：好玩和不好玩的；游戏玩家有很多种人，但我眼中也只有两类：玩游戏的和享受游戏的。前者需要新鲜及时的游戏素材与合理价格，后者需要品位化的高质量和服务，他们构成了正版游戏用户主体。

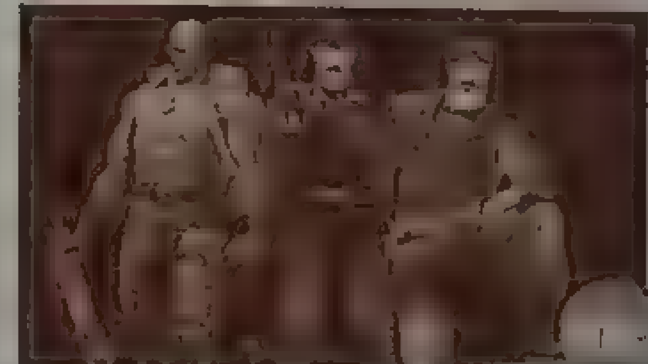
当时间上无法和国外同步，价格上不能与盗版比肩，品质上不足以担当"典藏"二字时，我黑暗中的舞者，你该如何期许观众的掌声与喝彩？！

——暴走的胖子·Chance

广告索引

主办单位 科学普及出版社
主　　编 赵霞东
常务副主编 孙百英
专栏编辑 刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　 谷　岩　宋润方　罗东东
美术编辑 单　非
责任编辑 陈明辉
电　　话：编辑部 010－68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010－68728132
广告部地址：西城区后营房胡同 39 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话 010－68728133 68411807
传　　真 010－68728134
通 信 处 北京 813 信箱（100037）
业务／稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站 http://www.fcgm.com.cn
捷径公司 （门市部）:北京海淀区阜成路 8 号（西侧平房）（100830）
国内发行 北京市报刊发行局
国外发行代号 1359M
订　　阅 全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1009－6183 CN 11－4490/TP
邮发代号：82 － 622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼六层（可通信）
邮购地址：北京 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元













游戏厂商联手打击盗版

日前，12 家电脑及电子游戏开发、发行公司通过美国 IDSA（互动数字软件协会）联名向美国联邦法院对 4 个涉嫌贩售盗



版游戏软件的网站提出诉讼，指责这 4 个被告涉嫌以直接提供游戏程序或 Rom 让使用者下载的形式出售超过上百款盗版游戏。参与此次联合诉讼的 12 家厂商包括 Activision、Capcom 、Eidos、EA、Havas、Sierra、LucasArts、Interplay、Microsoft、Midway、Nintendo 和 3DO 等公司。其实这已经不是第一次游戏公司联合打击盗版行为了，去年 6 月，IDSA 就曾代表其成员对 6 个网络用户提起诉讼，控告他们涉嫌利用 E－Mail 散发广告出售非法盗版游戏，侵犯了游戏公司的知识产权。

IDSA 是美国专门服务于电脑及电子游戏厂商的组织，其成员去年度共占去了 90% 的北美游戏软件销售市场，全球最大的游戏展览 E3 就是由 IDSA 主办的，它的重要业务也包括全球反盗版行动的推动及研究。

Diablo 遭遇“同名”官司

《暗黑破坏神》的缔造者 Blizzard 日前在美国加州法院对一家名为 New Line Cinema 的公司正式提起诉讼，诉讼理由是 Blizzard 认为后者制作的一部名为“Diablo”的影片侵犯了自家的知识产权。据悉，New Line Cinema 制作的这部影片全称为《Diablo：Davidson & Associates》。



在陈述状中，Blizzard 表示，“Diablo”这一名字是属于该公司的，原因是该公司拥有它从 1996 到 2000 年夏季的注册。他们认为 New Line Cinema 的电影命名为“Diablo”是一种明显的侵权行为。Blizzard 曾要求 New Line Cinema 将影片更名，但是遭到了拒绝。同时，由 Blizzard 策划的电影《Diablo 2: Salvation》也已在计划中，这些都是 Blizzard 为“Diablo”打官司的主要原因。

《文明Ⅲ》经典再现

据透露，著名策略游戏《文明》系列的最新一代《文明Ⅲ》将于今年年底发行，它是由 Firaxis 公司制作的。由著名游戏制作



人席德·梅耶开发的《文明》系列在电脑游戏史上具有不可磨灭的光辉业绩，其文明发展演进的概念更可说是现代即时策略游戏的启蒙始祖。到目前为止，《文明》系列已在世界范围内售出了 400 万套。

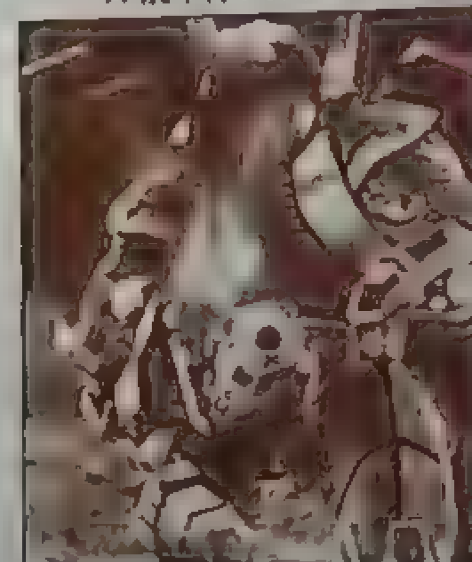
《文明Ⅲ》将承袭该系列一贯的游戏风格，而全新的互动菜



单界面则更易于让新玩家很快上手。游戏中的交易系统更加完善，外交系统的深度也大为增加，既能让菜鸟轻松上手，同时也能满足老手对于难度的要求。制作公司更为老玩家设计了进阶式的调整表，交易、协定、买卖、技术、城市、单位、地图及沟通等选项都可以由玩家自行控制。此外，游戏还提供有更多的谈判选项及模式可供选择，可玩性大大加强。

《虚幻Ⅱ》初现惊艳

日前，有关公司正式发布了一些《虚幻Ⅱ》的最新消息。据透



露，《虚幻Ⅱ》不再由前作的制作公司 Epic Games 制作，而是转由 Legend Entertainment 担纲，前者则主要担负监制的职责。这款游戏预计将在明年上市。

据悉，《虚幻Ⅱ》中融合了《虚幻》(Unreal)及《虚幻竞赛》(Unreal Tournament)的优点，在单人模式中将出现由曲折剧情连接的 13 个主要任务，包括探索和救援等等，共计 25 关；采用全新世界、全新人物和全新模式，五个外星种族也将出现在游戏中；多人模式包括死亡模式、团队死亡模式、幸存模式等；游戏中将出现新的武器和特殊物品，比如榴弹枪、火焰枪和吸血枪等；此外，在 Geforce 3 显卡的强大硬件能力支持下，《虚幻Ⅱ》的 3D 图像表现能力将是《虚幻》的十倍。

E3 大展开幕在即

2001 年度 E3 大展目前已正式定于 5 月 17 日 9 时在洛山矶开幕，今年 E3 大展开幕式的发言人名单也已列出，这其中包括 Robert J. Bach，微软的 SVP，CXO(Chief X－Box Officer)；Peter T. Main，美国任天堂分管销售和市场的执行副总裁；Kazuo Hirai，美国 SONY 的总裁和 COO(Chief Operating Officer)等，这些业界名流将对当前和未来的游戏流行趋势及市场发展动向发表各自的见解。

John Carmack 盛赞 GeForce 3

日前，在日本召开的 MacWorld 2001 大会上，刚刚获得游戏业界终身成就奖的 id 公司创始人 John Carmack 向公众展示了基于 GeForce 3 显卡的 DOOM 系列最新作品《DOOM 3》的引擎效果。在展会上，John Carmack 对 GeForce 3 赞誉有加，并表示为了响应 GeForce 3 所提供的强大功能，他和其他



工作人员将一起研究到底要制作多么精细的程度来配合这款显卡的能力。他认为，GeForce 3 已经有能力实现他想在游戏中设计出清晰且富有弹性的对象的理想，这也让他不得不佩服 nVIDIA 真是有一套过人的本领。

由于苹果公司是 nVIDIA 的合作者，所以他们得到新一代 3D 图形加速卡要比市面上快，这也是为什么《DOOM 3》会首先在 Mac 机上展示的主要原因之一。

Westwood 进军网络世界

以《命令与征服》系列闻名的 Westwood 日前正式发布了该公司设计开发的第一个网络游戏——《大地与超越》(Earth and Beyond) 的最新动态。Westwood 表示：“这是一款典型的 MMORPG。我们的制作目的很简单，就是让玩家全身心地投入到这个科幻世界中去。”



据悉，游戏提供了三种主要职业——商人、冒险者和战士，一百多个场景，包括行星、月球、星云、黑洞等等，这将是一个全 3D 的冒险游戏世界。这款游戏预计将于 2001 年晚些时候在北美发行。同时，《大地与超越》还将作为 EA.com 游戏主题的一部分在该网站上推出。

劳拉带头反毒品

最新消息，以劳拉为代表的几个著名游戏角色现在也要带头进行反毒活动了。据透露，美国反毒机构 National Drug Control Policy 已经与几家游戏公司签下协议，将以几款游戏中的主角来为反对吸食毒品作宣传，《古墓丽影》中的女英雄劳拉、《Tony Hawk's Pro Skater》里的滑板高手 Tony Hawk 等等，这些非常著名的“人物”不久将现身于那些最受青少年欢迎的网站，以动画方式向年轻人宣导——不要吸食毒品。

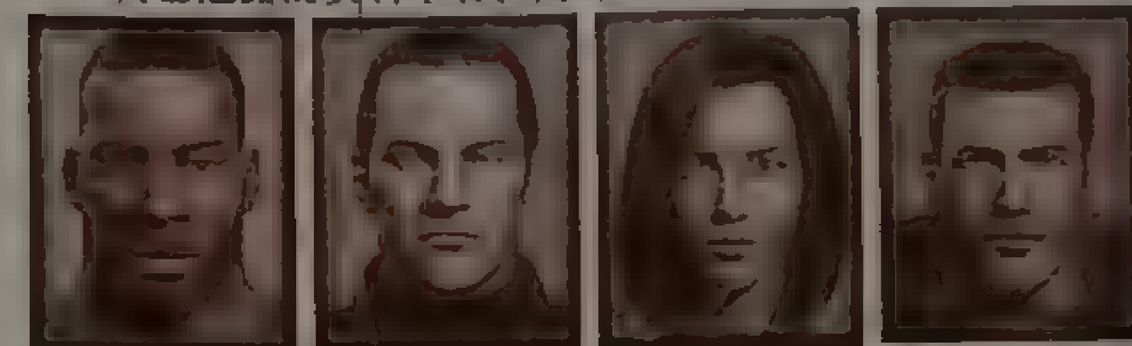
Blizzard 对“星际 2”说“不”

此前业界曾有传闻说《星际争霸Ⅱ》已经开始制作，但很快 Blizzard 公司就对这个传闻做出了回应。Gfraizer——Blizzard 的一位游戏设计师——陈述了他对这条消息的看法：“无论有多少请愿者或者什么民意测验，《星际争霸Ⅱ》将不会在近期被提上计划日程。”他还谈到：“设计师们清楚他们应该做什么，如果我们在四年前听从了公众的言论，那么《星际争霸》可能就不会存在了。”

《最终幻想：心神》有望问鼎奥斯卡

美国哥伦比亚电影公司与日本史克威尔公司联合投资 1 亿 3500 万美元制作的 CG 动画电影《最终幻想：心神》(Final Fantasy: The Spirits Within) 日前已确定将于 7 月 13 日在北美上映。同时，一直处于高度保密状态的剧情也已初露端倪——公元 2065 年，一颗外星陨石撞击地球，恐怖的异形生物随之入侵，女主角 Aki(Ming Na 配音，科学家) 作为少数的幸存人类，为了保卫地球家园，她必须与男主角 Grey(Alec Baldwin 配音，骑兵队队长)并肩合作，将异形生物逐出地球。

由已透露的资料来看，这部电影的 CG 视觉特效肯定将会





震撼所有的观众，其 CG 人物不但酷似真人，各种表情变化也都可以以假乱真，足以跟好莱坞大牌明星抢饭碗；而整部电影的剧情也充满张力，融合科幻、动作、悬疑等戏剧元素，探讨生死、爱情和灵魂等诸多问题，是一部形神兼备的科幻电影。史克威尔公司认为《最终幻想：心神》足以创造计算机动画的全新里程碑，并且绝对有实力问鼎奥斯卡奖。

《Real War》即将上演

其实，“最”这个字眼用起来还是应该慎重的，但 Simon & Schuster 的即时策略游戏《Real War》就用了这个字眼，相信他们的目的就是真实反映战争场面了。

据悉，目前该游戏已经进入最后的制作阶段。游戏界面得到了极大的改良，这样就会大大的方便玩家，也会提高玩家的作战效率，而玩家亦可以自行设定热键来执行命令，那就更是可以全屏幕来进行游戏，而不见任何选择项目了。这款游戏中的战斗单位以全 3D 技术制作，场景将包括森林、沙漠、雪地等等。制作公司还表示，他们想在游戏中加入更多的新元素，例如悬崖的场景，以及部队之间的无线电通讯等。

这款游戏预计会在今年夏天推出，不知 Simon & Schuster 即将带给玩家的会不会是一场真实的战争？

《樱花大战Ⅱ》PC 版正式登场

据悉，玩家期待已久的《樱花大战Ⅱ》的 PC 版本已经正式推出！这个 PC 版的《樱花大战Ⅱ》跟 DC 及 SS 版在故事上没有很大的区别，但是加入了多个新角色，以及一个可以随时记录画面的摄影系统，因为电脑具有高解析度的关系，游戏画面比家用机也要出色得



多。《樱花大战Ⅱ》将以 8 只印有“花组”图案的 CD 形式推出，首发版还会附送 USB 接口、印有《樱花大战》LOGO 的粉红色滚轮鼠标，单单这些已经很吸引人了。

韩国游戏业发展迅猛

调查数据显示，韩国的网络用户人数已经超过其全民半数，7 岁以上使用网络的人口已经达到了 2185 万人，占全国人口的 51.3%。这表明韩国政府顺应世界产业发展潮流，联合韩国各家网络公司所提倡的网络政策是有卓有成效的。据悉，在韩国所有的网络用户中，有 52.9% 是使用 ADSL 上网的，正是如此良好的网络基础条件保障和促进了韩国游戏业尤其是网络游戏的飞速发展。

新闻提供/雷鸣　资料整理/Racer
游趣网：http://www.gamejoy.net

新闻报道



《石器时代》提前进入收费时代

自2001年1月12日上市以来,《石器时代》的人气急剧飙升,"原始人"数目一直呈递增趋势,使得北京华义 而冉、冉而三地增加游戏服务器以满足广大玩家的需要。为了照顾到南方玩家以及缓解北京服务器的压力,北京华义已提前启动了南方服务器架设计划,并于2月20日凌晨1:40首先开通了上海服务器。但即便如此,"世纪互联1"服务器上的人物资料仍然过多,导致服务器不堪重负,运行不畅,迫使北京华义于2月27日再次开通了一组服务器,即"世纪互联7",并于2月27日和28日停机两天,进行全体玩家大移民。北京华义随后表示,由于必须负担庞大的频宽费用及后续游戏的维护成本,因此必须向玩家收取少许的主机服务费,《石器时代》由此进入了真正的收费时代。

北京新天地再受盗版袭击

日前,北京新天地多媒体互动有限公司在市场上发现了《秘密潜人》(Project IGI)和《杀手:代号47》(Hitman:Codename 47)这两款游戏的伪正版(见图),这两款游戏的包装正面印有"新天地2001倾力推出"字样,但并非新天地正式出版发行的产品。新天地随即发布了严正声明,除指责不法商人的这种无耻行为外,还特别为消费者提供了辨别真伪的方法。据悉,该伪正版包装上没有新天地互动多媒体的商标以及正式电子出版物带有的"新出音管字"、"电出字"条形码,而且包装印制极其粗糙,光盘为CD-R刻录盘,伪正版售价为38元,请消费者和经销商多加注意。



另据透露,《Hitman:Codename 47》由新天地确定的中文名称为《终极刺客:代号47》,这款游戏将于4月正式推出,零售价为48元。新天地公司为方便广大的国内玩家,将在说明书中加入详细的安装和游戏说明,并会加入完整的中文攻略。而此次发现的伪正版中只有非常简略粗糙的说明书。《Project:IGI》由新天地公司确定的中文名称为《秘密潜人》,这款游戏将在5月正式推出,零售价为48元。与《终极刺客:代号47》一样,届时新天地公司将在说明书中加入详细的安装和游戏说明,并附送完整的中文攻略。



奥美暴雪联手制作中文"大菠萝"

当你不管三七二十一杀入十八层地狱,砍倒"大菠萝",酣畅之余是否有点遗憾?是啊,如果有中文版的《暗黑破坏神》就好了,因为那样玩起来更明白、更痛快。

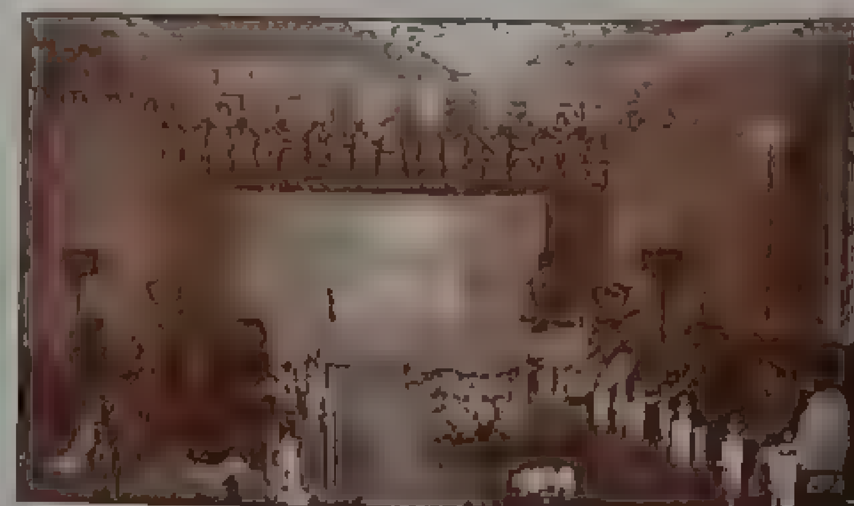
告诉大家一个好消息,据奥美电子透露,《暗黑破坏神》一代自去年就已开始汉化工作,现已完成了60%,预计4月初即可推出,而《暗黑破坏神Ⅱ》的简体中文版也正在紧锣密鼓的制作之中。应大多数中国玩家的要求,此次只对文字进行汉化,语音不变,保持原来的英语发音。

随着中国游戏软件市场的不断扩大和进一步规范,国外游戏公司也越来越重视中国市场,代理公司也将得到他们更多的支持,此次奥美电子和暴雪联手制作简体中文版《暗黑破坏神》就是一个有力的佐证。当然,最终受惠的还是中国的玩家。

《奥妮》正式发售

3月9日,世纪雷神科技发展有限公司为配合动作冒险游戏《奥妮》(即本刊上一期上市烽火栏目中介绍的《鬼妮》,现已正式定名为《奥妮》)的发售,在中国北方长城宾馆举行了产品演示发布会,众多新闻媒体及经销商参加了会议。世纪雷神的技术人员向来宾们演示了《奥妮》的中文测试版,并且作了详细的讲解,与会人员还对国内正版游戏市场的发展做了回顾与展望。世纪雷神在会上宣布,他们还将于3月22日与晶合10余家连锁店开展首卖日活动。

据悉,《奥妮》是根据日本漫画改编而成的,在国外上市的时间是2月中旬,为了使国内玩家能在第一时间玩到这部大片,世纪雷神在上市时间上作了较大调整,从原定的5月1日提前到3月中下旬,并发行了精装版和普通版两个版本,以满足不同玩家的需求。



《万王之王》上海分站即将开通

据来自华彩软件的消息,网络游戏《万王之王》自发行后取得了良好的销售业绩,目前注册用户已近20万,北京服务器最高同时在线人数超过7000人,城邦已经超过2000个。为回馈用户,给玩家提供更好的游戏环境,华彩软件计划于3月在上海架设服务器,并将直接接入ChinaNet骨干网,高速带宽,可同时容纳10000人在线。本着用户第一的原则,上海Server和北京Server的所有帐号将会互通,为玩家提供更多的便利条件。

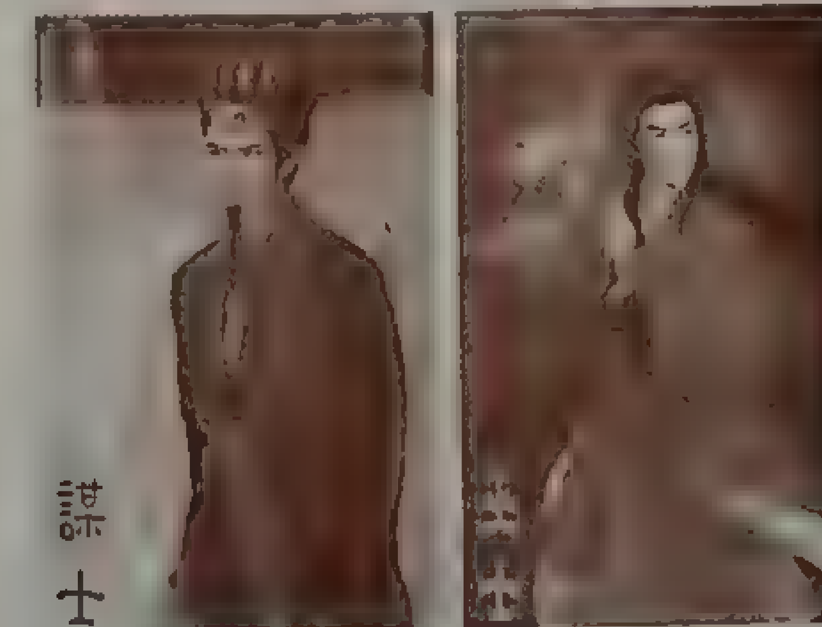


《万王之王》上海分站的开通充分缓解了北京服务器的压力,并为这款游戏带来了新的活力。此外,华彩软件还将在分站开通后的第二个周日在上海举办以《网络狂飙 世界无限》为主题的华东地区玩家见面回赠会。

"网三"进入"群雄争霸"时代

据最新调查显示,在中国大陆拥有众多玩家的在线游戏《网络三国》的全球会员已经突破90万!而2001年2月正式曝光的《网络三国》二部曲——《群雄争霸》,更让这个庞大的网上三国世界进入了一个全新的时代。

据悉,《群雄争霸》将提供一个让国与国进行战争的系统。战争伊始,由攻方国的一个二品官起头选择宣战指令,在选择所要进攻的国家后,攻方国拥有投票权的官员再就是否宣战公开投票,赞成票多即是宣战成功,但被宣战国亦有权决定是否参战,当然也是由投票来决定的。一旦战争开始,整个服务器必须等战争结束才能再开起战局,这也就意味着此时整个服务器中不能再另有战争。此战争系统的乐趣就在于像真实战争那样,玩家需要应用到阵型和计谋,兵种就可分为步兵、骑兵和弓兵三种,而阵型的种类则分为无阵、横阵等六大阵型。在战场上,玩家除了有机会与敌国会战外,游戏中也有以攻城车或投石器来攻击敌方城墙的设计,而且两方都可以兴建一定数量的箭塔来防御敌国的人侵。在广阔的区域中,如何运用地形,实施自己的战略,那就要看各位玩家的临场应变能力了。别忘了,你所面对的敌人不是单纯的NPC,而是和你一样的高AI的玩家!





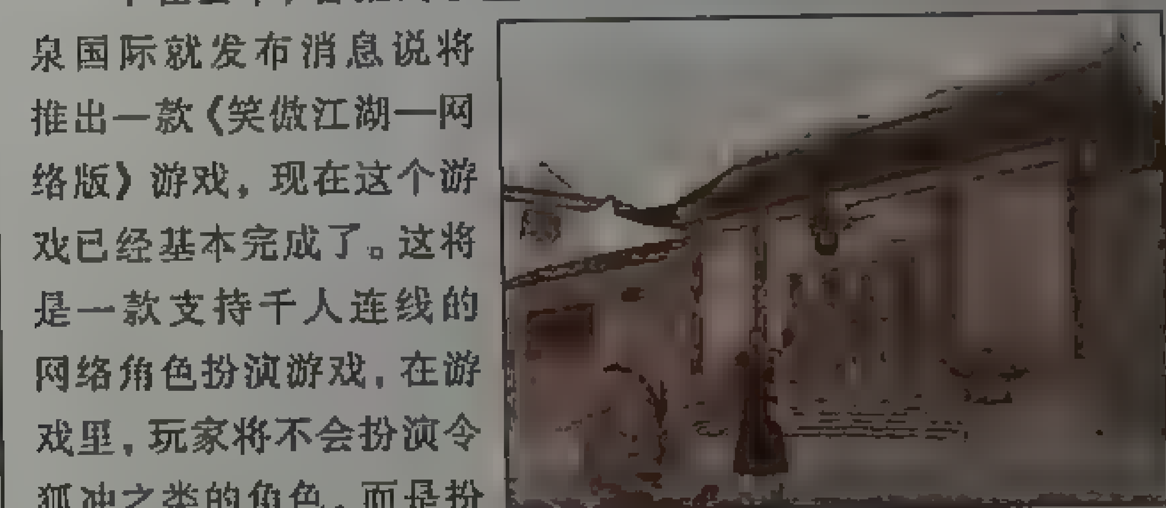
育碧软件力推战争游戏

近日,育碧软件表示将在国内全面代理发行全球著名军事游戏制作公司SSI的产品,这是继去年双方在国内发行《近距离作战Ⅳ》后一次更深层次的合作,相信今后国内玩家将有机会玩到更多优秀的军事题材游戏。

据悉,育碧软件首先选择的是知名度非常高的《装甲元帅》系列的最新作品——《装甲元帅Ⅲ》,这款游戏继承了该系列的优秀传统,仍以二次世界大战为背景,主要讲述的是从1941年至1944年的苏德战争。游戏中的所有战斗单位都是完全按照历史上的真实武器严格设定的,多位著名将领也将全面登场,该游戏使用了全新的图像引擎,玩家能够从多角度来掌控整个战局。目前育碧软件已经开始对《装甲元帅Ⅲ》进行全面汉化,全部工作已经完成了50%以上,相信玩家很快就可以在市面上见到这款游戏了。

《笑傲江湖-网络版》最新消息

早在去年,曾推出了全3D角色扮演游戏《笑傲江湖》的昱泉国际就发布消息说将推出一款《笑傲江湖—网络版》游戏,现在这个游戏已经基本完成了。这将是一款支持千人连线的网络角色扮演游戏,在游戏里,玩家将不会扮演令狐冲之类的角色,而是扮演自己,游戏允许任何玩家同时以各自独立的角色进行游戏,演绎一段属于玩家自己的江湖血泪史。整个游戏完全采用中文界面,30多个场景全部由专业美术人员在考究中华大地真实风景后一笔一划绘制而成,然后再转为精密的3D场景;强化的玩家互动机制,玩家可以组成团队或帮派,彼此之间的互动也不再只是交易或PK;提供极为丰富的玩家经济体系;数不尽的任务、数不尽的珍宝,数不尽的惊奇等待玩家去发掘。



据悉,目前《笑傲江湖—网络版》已经完成了3D网络游戏平台的制作,游戏本身也已经完成了八成以上,相信很快就会与广大玩家见面。

《镜子战争》开战在即

据悉,一款由北京捷径电脑公司代理的以古代神话为背景的游戏即将在国内上市,这就是《魔界争霸:镜子战争》。这款游

新闻报道

戏是由韩国的 E2 SOFT 公司开发的，该公司是韩国最具实力的游戏企业之一，其开发的《魔界争霸：镜子战争》在韩国拥有上百万的销量。该游戏在画面、音乐、情节和娱乐性等方面都达到了相当高的水平，上市以来始终名列韩国排行榜前三名。

《DIET GOGO》中文名正式确定



近日，由华彩软件举办的该公司最新代理游戏《DIET GOGO》征集中文名称的活动已经结束，华彩软件正式决定采用《爆走吧！传说中の胖子》作为这款游戏的中文名。获奖人员名单及奖品情况请查看网易相关游戏专区（http://all.163.com/game/zhuanti/softchina/dgg/index.html）。

据透露，该产品目前正在进行最终测试，不久之后就会与广大玩家见面。

“娱动工场”正式开工

目前，一家名为北京娱动工场数码科技有限公司的专业开发和代理销售电脑游戏软件的民营企业正式成立。

据透露，“娱动工场”目前的制作群体共有八十多人，外联项目小组也已达到六个，预计今年将推出包括益智、冒险解谜、三维动作射击、角色扮演、策略等类型在内的多种单机版游戏，一款网络图形 MUD 也正在制作之中。“娱动工场”还将与国内的其他软件商和制作小组进行合作与交流，目前已经有十几家公司与该公司进行过该接洽，多款外联游戏已经在开发之中。“娱动工场”的未来目标是一年至少制作十款以上不同类型的游戏，为满足不同年龄、不同需求爱好者的需要，为拓宽国内游戏市场、发展更多的游戏爱好者而努力。此外，“娱动工场”也拥有良好的海外合作关系，目前正在开发的几款游戏已经得到了海外代理商的支持。除自制游戏外，该公司还将代理发行国外的优秀游戏软件。

“娱动工场”还将奉行软件低价销售政策，最大幅度地让利于用户。据悉，该公司计划在今年 6 月至 8 月推出的首批游戏的价格将仅为 10 元。

首届大学生在线创作大赛在京颁奖

近日，大众汽车公司在京举行了“大众杯首届中国大学生在线创作大赛”颁奖典礼，来自北京、上海、江苏、广东等8所学校的 16 名大学生分获“霹雳先锋”一等奖、“超级大玩家”优胜奖、“奇思妙想”最佳创意奖和荣誉提名奖。他们创作的在线游戏作品是在 150 多个参赛作品中力克群雄脱颖而出的。

此次颁奖典礼在大众汽车集团的展厅——品味车苑举行，大众公司的市场部高级经理郭立信（Christian Claussen）先生赞扬了中国大学生对现代因特网技术和知识的灵活运用能力，并向获奖学生颁发了奖品。据悉，大众汽车公司已经将对因特网技术的应用纳入到市场营销计划中，并希望通过这种方式鼓励中国学生更好地开发和使用因特网

《第四世界》在京正式发售

3 月 2 日，中文之星公司在京召开新闻发布会，宣布于 3 月 5 日 12:00 正式开通《第四世界》的网络服务器。在会上，中文之星与多家公司在开发、运营、推广销售等方面达成了合作意向。联众公司总裁鲍岳桥专程到会祝贺，新浪、网易、搜狐、FM365、TOM.com、263 首都在线、天极网、掌上通等公司的代表也一致看好网络游戏的前景，对《第四世界》的题材、形式、内容和未来发展充满信心，并表示将开展深入的合作，共同建设网络游戏的三大基础平台——开发平台、运营平台和收费平台。目前，飞华通讯、掌上通、农业银行、交通银行、光大银行就网络游戏收费平台的建设已同中文之星达成了合作协议。此外，中文之星组织的乐哥乐妹选秀活动的结果也在会上揭晓，乐妹（见图）到场并发言，只是未见乐哥的影子。



据悉，此次中文之星公司将得到独享带宽的强大后盾支持，拟建 3 组服务器，每组 4 台，每台服务器可支持同时在线人数的理论值为 8000 人。中文之星还将继续进行《第四世界》的后续开发，不断地完善系统，更好地服务于玩家。

金洪恩英语教学再出新品

日前，由金洪恩电脑有限公司推出的《洪恩环境英语－你好美国》在国内隆重上市了，这是英语教学领域里又一套不可多得的教学 VCD。

《洪恩环境英语—你好美国》取材于美国 Grolier 原版教材《Hello America》，由美国权威语言教育专家精心编著而成，专门供母语非英语国家的学习者使用。在制作过程中，洪恩广泛征集了中外著名语言专家的意见和建议，依据中国人学习英语的特点，再赋予人性化的设计理念，注重学习心理与技巧相结合，充分调动耳、眼、口，演绎美国生活的方方面面，在结构设置上由易到难、由浅入深，适合各个年龄层、不同英语基础、不同学习阶段的朋友使用。

XBOX 价格超贵，微软做赔本买卖

美国《纽约时报》近日发布新闻，微软（MicroSoft）已经决定了今秋在北美和日本销售的 XBOX 的价格，北美方面大约 400 美元，而日本方面的价格则是约 48000 日元。这个价格比起如今的 PS2 整整高出了近 8000 日元，对于已经觉得 40000 日元是游戏机价格极限的日本人来说，价格肯定是高了，尽管人们承认它是目前家用游戏机中机能最强的。部分媒体对于微软加入游戏机市场仍抱有质疑。作为一部家用游戏机，400 美元的高价究竟可以卖出多少？

美林证券（Merrill Lynch）发表报告预测，XBOX 未来的零售价应该定在 299 美元左右才可以和 PS2 有一争；而生产每部 XBOX 的成本大概需要 380 美元，加上其它消费开支，预算微软每卖出 1 部 XBOX，就要亏蚀 130 美元。报告另指出，微软投入大量资源开发 XBOX，此举将令公司在主机推出后的几年间承受沉重的财政压力。如果以具体数字显示，将可能是达到 20 亿美元的开支。要到 2005 年，微软才可能做到收支平衡，并为公司带来 5 至 10 亿美元的营运收入，约占 MS 全年总收入的 5%。未来微软在 XBOX 上的收入，主要是来自第三方软件开发授权费用，以及销售游戏软件、周边产品等方面的利润。对于美林的报告，微软拒绝就此问题对媒体做出解答。微软游戏市场销售主管 John O'Rourke 说：“那份盈利预测报告是以未公开的资料及指标制作而成的，微软没有对 XBOX 的盈利做出类似报告”。

NGC 生产顺利进展，各大厂商积极关注

IBM 公司日前表示，任天堂新主机 GameCube 特制中央处理器“月光”目前已经进入量产阶段，将由 IBM 位于美国佛蒙特州的半导体工厂进行生产；NEC 公司在日本九州熊本市的半导体工厂也已完工，主要负责制造 GameCube 整合型绘图处理器 Flipper，GameCube 量产规模已经确定。

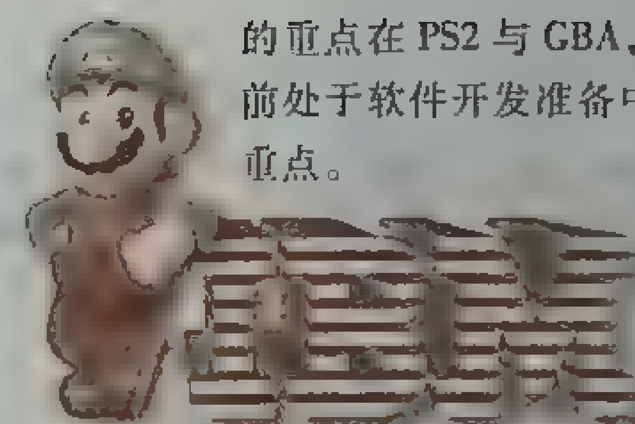
虽然任天堂在 3 月 7 日的记者发表会上表示，GameCube 今年 7 月日本发售、9 月北美发售、2002 年欧洲发售目标不变，然而业界仍然对 GameCube 是否可以按期推出表示怀疑。因为以任天堂的一贯作法，延期发售只会刺激玩家消费，给它带来更高的利益。况且，任天堂还要紧锣密鼓地筹备掌机 GBA 的发售工作，这也势必会对 GameCube 的发售时间造成影响。



日本各大游戏公司对于任天堂的新一代游戏主机一直保持着密切关注，日刊《FAMITSU》不久前对一些著名厂商代表就此进行了专访，简要总结如下：

SEGA 香山哲——GameCube 按期销售将是任天堂的致胜关键。毕竟任天堂有携带掌机和占有北美 45% 的游戏市场的优势。

Konami 北上一三——Konami 一直是跨平台发展计划，今年的重点在 PS2 与 GBA，对于 XBOX 与 GameCube 目前处于软件开发准备中，这是 Konami 明年的发展重点。



Capcom 冈本吉起——Capcom 以跨平台发展为目标，PS2、XBOX 以及 GameCube 都是开发对象。

Namco 浅田安彦——对于任天堂的 GameCube 很感兴趣，愿意在 GameCube 上开发游戏，除此之外也有 XBOX 游戏开发计划。游戏内容目前无可奉告。

Game Arts 宫路洋一——任天堂一贯强调游戏品质的策略使游戏产业正面发展，Game Arts 愿意对 GameCube 尽一份心力。

KOEI 襟川惠子——光荣公司也将坚持跨平台发展。任天堂的 GameCube 行销战略和更换游戏媒体有提高玩家年龄层的趋势，而不像以往专注于低龄消费者，这对加盟厂商更有利。

山内大叔出口惊人，网络游戏不是游戏

老而弥辣的任天堂社长山内溥近期接受日本杂志《财界》访问时，再度彰显其强烈的个性，给人印象深刻。以下为访谈片段：

记者：对于强敌索尼 PS2 您给予怎样的评价？

山内：PS2 也是一台 DVD 播放机，作为 DVD 播放机使用它有相应的价值。但是，作为游戏机就有问题了。软件很难开发啊。硬件还是必须为方便制作游戏软件设计才行。设计出很难开发软件的硬件，对于软件商来说会增加成本并在制作软件时受限制。这对于软件商来说是非常不利的（嘿嘿嘿笑，暗指 Square？）。

记者：对于游戏机进入家庭，作为网络终端是否期待？

山内：对于网络问题，不同的人有着不同的看法。就我所知的范围，现在满口网络网络的人其实不懂什么是游戏。不懂游戏的人才会说出“网络游戏”这个名词。这恐怕也是我个人的想法。

山内的话还有“就如同我说的，Square 会赔钱”、“《勇者斗恶龙Ⅶ》的画面和声音都不是很好，但却被当成高级别的游戏销售，销量也不错，这也如同我所说的”、“没有创新将是游戏业界的危机”等等。山内溥最后强调了他的观点：游戏的本质是玩、是娱乐，画面音效再好但没有乐趣的游戏都将被淘汰。

世嘉与 Namco 大幅裁员

伴随着 DC 硬件开发的终止，世嘉公司最近又对 DC 的直接或间接开发阵营的 300 名工作人员推行了自动离职计划。自动离职日期到 3 月 12 日为止，世嘉表示将支付大约 13 亿日元给退职人员，而这批人员的离职将为世嘉节省约 19 亿日元的费用。

无独有偶，Namco 公司也于近日公布了自动离职计划，宣布要裁员 250 人左右，并表示将付出一笔为数达 20 亿日元的退职金。自公司成立以来首次出现财务赤字的 Namco 希望能透过裁员来恢复赢利能力，这也是 Namco 成立以来的第一次大规模裁员行动。Namco 公布截止至 3 月底的财政年度（1/4/00 至31/



3/01)报告，本年度的营业额是1440亿日元，比去年减少了24亿日元，而经常利润则从原本预估的16亿日元利润变成44亿日元的赤字。据悉，导致Namco业绩大幅倒退的原因，主要与业务用街机和家用游戏软件的销售不理想，以及股票投资等方面失利有关。

FF助阵，WSC销量过百万

自2000年12月9日销售以来，Bandai公司的彩色掌机WonderSwan Color(WSC)已经卖出了100万台。这和WSC卓越的硬件机能有关，当然更离不开Square公司的全力支持，《最终幻想I》的WSC版显然起了很大的作用。最近，Square又公布了WSC版《最终幻想II》的详细情况。据悉，该版本将在5月2日正式推出，价格5200日元。游戏虽然移植自FC，但是游戏本身加入了很多的新创部分，例如在通关后会出现Original Mode等；保留了独特的成长系统、武器和魔法的熟练度亦是《最终幻想II》的特色。

DC最后的辉煌

世嘉宣布退出家用游戏硬件市场后，DC主机也将从3月底被迫停产。为了销出全球200万台库存DC主机，北美、欧洲的DC主机售价先后降低，而日本DC主机售价也正式于3月1日降为9900日元。

降价后的DC主机在日本引起了玩家的抢购，根据日本著名游戏杂志《FAMITSU》调查的资料，日版DreamCast主机在2月19日到2月25日之间的销售量比前一周要高出8倍，市场占有率提升到8.5%。这主要是因为有部分零售商从2月中旬开始就已经抢先将DreamCast的售价降到9900日元。根据《FAMITSU》杂志统计2月26日~3月4日日本主机销售排行，DC仍位于硬件销售排行的NO.1。在国内，各地也纷纷出现了DC供不应求的情况。

世嘉名作开发受阻

世嘉16位机MD上的经典动作游戏《怒之铁拳》的最新作品《怒之铁拳4》，目前开发工作已准备就绪，然而在作曲方面遇到了问题。该系列作品一直由著名的游戏音乐作曲家古代佑三担任作曲，他曾经在世嘉系列主机上开发过不少知名游戏。日前他接受媒体访问，表示希望游戏在微软的XBOX上推出，如果不在XBOX上制作，他宁愿否决该游戏企划。《怒之铁拳4》其实在1999年就已经开始企划，原本是要在DC上推出，但被美国SEGA否定，现在重新提案给日本SEGA，将由SEGA子公司Hitmaker(前AM3研)负责制作。而在世嘉确定多平台软件开发战略的时候，属下诸多子公司唯有Hitmaker表示将不会背叛DC玩家，继续单独为世嘉DC开发游戏。看来不解决Hitmaker和古代佑三的矛盾，游戏进度和品质都将受到影响。据悉，《怒之铁拳4》将有5位新角色，配有精彩的MOVIE、第一人称模式和网络连线战斗功能

2001年东京春季电玩展开幕在即

近日，日本电脑娱乐软件协会(CESA)公布了3月30日~4月1日在东京举办的"东京电玩展2001春"的参展厂商和游戏名单。根据该协会的资料，目前有49家游戏公司、131款游戏参展，参展游戏数量比起去年东京春季电玩展的380款和秋季电玩展的323款都有相当大的差距。业界人士分析，世嘉退出硬件厂商的举动、PS2软件开发的难度以及任天堂的另起炉灶造成了如今的局面。

世嘉老臣新动向

HAPNET近日发布消息，前世嘉社长人交昭一郎将作为该公司的特别顾问在今年6月股东会后正式就职。HAPNET是隶属日本大型玩具商BANDIT的公司，他们表示，由于以前和世嘉进行业务接触时与人交是非常好的朋友，所以这次人交有难他们一定要帮。日本媒体有评述说，曾被称为本田王子的人交在世嘉遭受的挫折堪称是莫大的屈辱，这次可看作是重新崛起的机会。

另有未经证实的消息，世嘉董事冈村秀树也已经辞去了公司内的所有职务，提起冈村，世嘉玩家该不会陌生，他以前是DreamCast事业部的部长，负责一切和DreamCast相关的业务事宜，是SEGA前社长人交昭一郎的得力助手。自土星时代便为玩家所熟知的他，可以说是土星和DC的监护人。消息称，目前还不清楚他在辞职之后的去向，但或许和其它离开的要员一样，准备成立自己的软件开发公司。

世嘉社长大川功病逝

3月16日下午，日本CSK集团创始人、现世嘉社长大川功因心脏病发作不幸去世，享年74岁。大川功于1968年创立CSK集团，1984年出任SEGA总裁，他将只有十余名员工的CSK发展成为营业额数百亿日元的上市公司，并收购了SEGA、ASCII、亚土电子等知名企业，在日本游戏业界扮演着举足轻重的角色。由于SEGA连续4个财务年度出现赤字，大川功于去年和今年先后拿出私人资产共1350亿日元（约合12.2亿美元）帮助SEGA度过难关，显示了其超人魄力。


大川 功

SEGA前几任社长的任命都是大川功参与决策，因此在大川功突然病逝之际，SEGA新社长的人选将备受关注。目前SEGA特别顾问香山哲继任社长的呼声最高，但最终结果将在6月的股东大会上投票得出。CSK现任会长福岛吉治暂时兼任SEGA社长。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

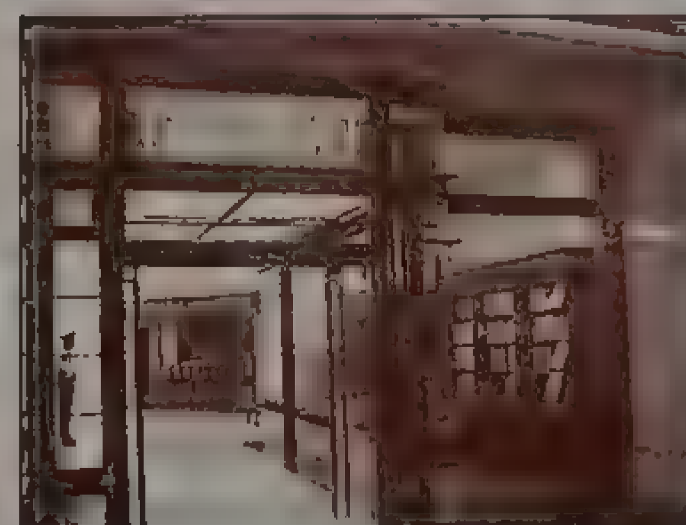
条条大路通市场

——访北京天下华彩网络软件有限公司

提起华彩，想必国内的玩家们已不陌生，该公司推出的《万王之王》率先拉开了国内网络游戏大战的序幕，在全国范围内掀起了一股网络游戏热潮，给广大玩家留下了很深的印象。在此之后，华彩又连续推出了几款游戏软件，因此被国内的玩家们当成了一专业的游戏公司。但是据我所知，华彩在台湾是以做代理和渠道而闻名的，其产品线远非游戏软件如此单一。那么北京华彩扮演的到底是什么角色呢？他们的主要业务仅仅是游戏吗？为了让各位读者进一步了解华彩软件，我们决定"潜入"其内部一探究竟。

3月7日，晴，风力五六级。

Racer和本刊广告部的一位同事顶着大风前往北京天下华彩软件有限公司所在地——海淀知春路希格玛大厦。虽然与华彩的各方人士在此之前已经有过接触，但真正登门拜访却还是第一次。由于时间关系，我们也没能全面"检阅"一下华彩公司各个部门的工作情况，不过仅仅是他们的接待大厅就已经给我留下了不错的印象。说实话，华彩的工作环境应该算是我去过的"游戏"公司里最好的了，这里的游戏二字我打了引号，至于为什么，大家可以在下面的文章中找到答案。



进得门来先找市场部的刘阳，也就是原来北京第三波公司市场部的那个负责人，他早在北京华彩成立之初就跳槽至此了。不想这厮正在开会，据说已经狂呲了两个小时，还正在兴头上，不知何年何月才能住嘴?!哇，有没有搞错，好在我们约访的主要人士是华彩公司消费软件事业部产品经理之一陈光，于是转头杀将过去。还好，陈先生正如约等待我们的到来，于是寒暄过后，话入正题。

问：除了知道华彩推出过几款游戏软件之外，国内的玩家实际上对你们还不是很了解，就请您先简单介绍一下华彩软件的基本情况吧。

答：其实华彩软件只是华彩网络集团于1992年成立的一个子公司，它专注于个PC软件的研发、制造、代理发行与销售。自成立以来，华彩软件运用产品行销与渠道两大优势，在软件产业的渠道布建与产品制造两大领域有着持续稳定的高度发展，每年营业额的增长为100%以上。经过八年的摸索与辛勤耕耘，华彩软件已然成为港台地区最大且最专业的软件发[illegible]言人，同时也是微软最大的合作伙伴。





我们认为，软件研发商应专注于产品的创意与开发，代理发行商专职于软件产品的商品化，再透过专业的行销模式与便利通畅的物流渠道推动软件产业的发展，即通过研发→代理发行→渠道分销这样专业化分工的作业流程，让软件产业供应链上的每一家公司都能将核心资源集中在各自的专长上，从而形成Win-Win-Win的三赢策略，这就是华彩一直强调的"软件大发行商"的三赢理念。

华彩网络集团非常重视大陆地区的软件市场，从1997年起就展开了对大陆软件市场的调研，这期间华彩拜访了超过500家以上的软件公司，包括研发商、分销商、经销商、培训中心，以及软件零售店等。经过三年多的前期市场挖掘，华彩认为现阶段大陆软件产业最需要的是产销一体的专业运营平台，而这一点正是华彩的专长。于是我们于1999年10月选址在邻近中关村的希格玛大厦，正式成立了北京天下华彩网络软件有限公司。

问：哦，原来华彩软件并不是一家单纯的游戏公司啊！记得自北京华彩正式成立以来，推出的主要产品几乎都是游戏软件，我想这就是很多读者会认为华彩软件是一家游戏公司的原因吧！那就请您简单介绍一下北京华彩的业务构成，以正视听吧。

答：北京华彩目前主要有消费软件、企业用户软件、图书及教育培训三大事业版块。

企业用户软件主要针对行业型用户，包括金融、邮电、教育、以及外企等。我们曾与中国微软联合进行过二级以上城市近50场次的技术研讨会，2000年底我们还联合德商赛克科技发布了全球首套基于XML标准、跨平台的电子商务数据资料库管理系统Tamino，获得了包括中科院

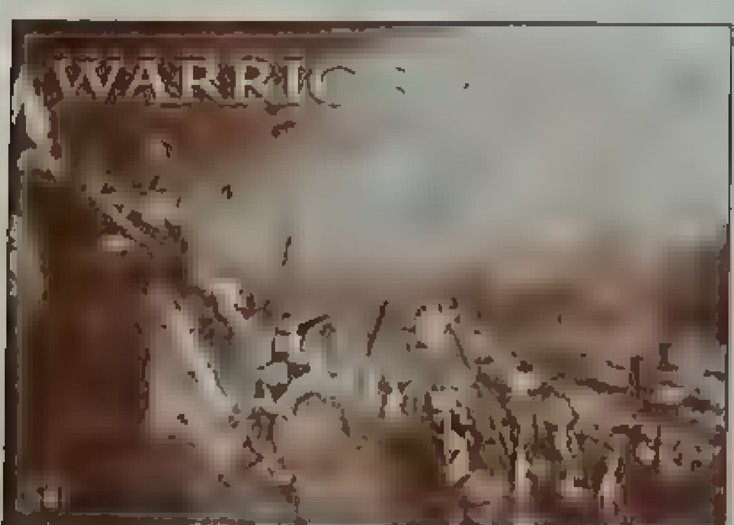


新闻报道

在内的国家一级软件研究人员与开发专家的诸多好评。除此之外，我们还在2000年底发布了领先全球、基于互联网技术开发的企业用户杀毒软件House Call。

华彩软件是全球最大的软件开发商微软在港台地区唯一授权的图书出版商，累计出版的微软图书已达400多个品种。在图书及教育培训方面，华彩软件将通过与原厂合作，在大陆地区陆续发布全系列的专业计算机学习书籍，并将在全国各大城市举办一连串的作家书展活动。我们的学习事业部教育培训中心还拥有专业讲师团队、优秀的软硬件环境，以及权威的技术信息，可以为企业用户的人才培训提供全方位、多层次的服务。除此之外，华彩软件还同时为企业和个人提供了更为便捷的学习方式——基于网络的在线学习平台E-learning，于2000年底推出的电子图书网站E-books则汇聚了基于微软平台的全系列专业软件产品丛书。

消费软件主要面向一般的计算机用户，即大众消费者，其中包括游戏软件、工具软件、商用软件、多媒体软件、教育软件和图库类软件等。同时，消费软件事业部的重点项目还包括提供客户服务、建设软件分销渠道以及信息发布渠道等。



值得关注的是，华彩软件率先于去年在北京引入了大陆地区第一套中文实时在线网络游戏《万王之王》，一时之间在全国各大城市掀起了网络游戏的热潮。目前《万王之王》的同时在线人数已经超过5000，论坛网站日页面点击率也已突破10万次，上海分站已于目前正式开通，广州分站也正在紧张筹建之中。

问：原来如此，看来将华彩软件看作是一家游戏公司确实是错误的，不过从我们杂志读者的角度来看，想要了解的当然还是你们游戏软件方面的情况，能否就此给我们的读者做一个简单介绍？

答：如果以产地来划分，我们代理的游戏大致可分为欧美与国内两条产品线。

与我们合作的国外厂商主要有Havas、NovaLogic、Amumedia、Sierra等，今年的主要产品有《三角洲特种部队Ⅲ大地勇士》、《卡曼其Ⅳ》、《爆走吧！传说中の胖子》(Diet GoGo)、《龙族》、《奥秘》(Areanum)、《地球帝国》(Empire Earth)、《黑暗王冠》(Throne Of Darkness)、《Warrior Kings》，以及《战略高手Ⅱ》(Ground Control 2)和《半条命Ⅱ》等。

国内的产品主要来自台湾厂商，合作伙伴包括雷爵资讯、宏申、华义，以及大陆地区的宏基戏谷、卓越数码等。今年的第一个重头产品将是一个明星体裁的游戏，即《明星3缺1》，接下来是《还珠格格大富翁》等，7、8月份还会推出一套重头片子——《剑灵》，这是一套中文武侠RPG。特别的是，我们还将与华义公司





紧密合作。华义在大陆刚开始时是以网络游戏《石器时代》起家的，遗憾的是由于切入太晚，我们没有配合到，但今后我们之间还是有很多合作机会的。目前我们已经与华义达成了单机版游戏的合作意向，华彩会做全方位的配合，即华义做市场宣传，我们做发行和渠道

如果从游戏形态来划分，可分为网络游戏和单机版游戏两个部分。去年我们推出了四个单机版游戏和一个网络游戏，今年预计将代理到40至45款产品，相对去年来说会有10倍以上的成长。

《万王之王》是由我们引入国内的第一套网络游戏，它的成功让我们看到了网络游戏在国内的市场潜力，所以今年华彩会在这个方面有更大的投入。我们今年的目标是推出6至8套网络游戏，这样多的产品必然需要更多的资源，也就是需要更多的服务器和带宽来支持，因此我们会和电信以及硬件厂商合做，在国内架设6个以上的站点，为今后的产品和服务打下更为坚实的底层基础。我们将很快推出《万王之王之乾隆王朝》，这是一个东方色彩的网络游戏，然后会推出韩国的《英雄》及《龙族》等。除此之外，国内很多厂商也希望在网络游戏方面与我们通力合作，比如今年1月我们就与卓越数码做过接触，他们表示出了强烈的合作意愿。

我们今年另一项十分重要的活动是全国范围内的"三角洲"大赛。此次活动预计将从5月份开始在全国各地征集比赛场地，各地玩家先参加地区赛，产生八强或五强后，再于8月在北京组织总决赛。你看到去年国内厂商组织的Quake 3大赛了吗？预计"三角洲"的规模会更大一些，目前我们已基本确定将决赛场地选在国际会展中心。除会邀请三家左右的协办商外，我们还将与大型媒体合作进行全程报道。"三角洲"是华彩做的第一个在线对战游戏，后面Havas还会有两款类似的产品，也是可以做这种联线比赛的，因此我们的活动也会继续下去。



除此之外，我们还计划组织3至4次国内游戏产业的研讨交流会，第一期将从网络游戏开始，我们希望这一举措能够提升国内厂商的开发实力，培养出国内的骨干Team来，我们可以代理他们更多、更好的产品。

问：华彩软件的未来目标是什么？

答：大陆华彩经过一年多的发展，已注资五家以上的软件企业，有合作关系的软件研发商超过50家，同时与约500家渠道商有密切的业务往来。我们希望在三年内将华彩发展成大陆地区最大、最专业的软件、图书发行商，并将努力协助大陆地区的研发团队走向国际化，引入成功经验，培育国际人才，积极推动民族软件产业的发展，让中国软件走向世界舞台。■

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001年4月

本期力作：

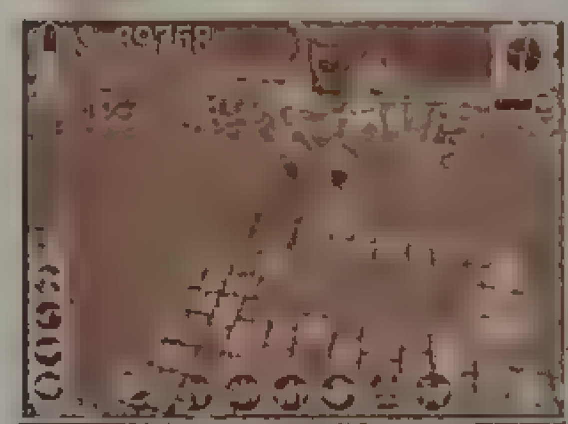
主题公园公司(中文版)

本栏编辑 RACER





主题公园公司(中文版)



游戏类型	模拟经营
出品公司	Bullfrog
上市代理	电子艺界
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

这款游戏是牛蛙(Bullfrog)模拟经营系列中的最新作品。为了吸引玩家，牛蛙此次给出了18种游乐设施供玩家自行建造，并设计了三种全新的主题——阿拉伯之夜(Arabian Nights)、发明之地(Land of Invention)和极地(Polar Zone)。前作《主题公园世界》中深受玩家喜爱的控制面板在这款新作中得到了继承和加强，玩家会发现建造一个乐园变得更加简单。《主题公园世界》中存在的一些问题，比如玩家普遍反映的商业设计不够完美等，在这款新作中都得到了修正和改进，游戏更加侧重经营和管理的设计思路，因此玩家必须不断努力才可能实现个人事业的成功。

《主题公园公司》的中文版本将继续沿用颇受玩家好评的全程中文语音提示和帮助设计，该版本的测试活动目前已近尾声，预计不久将正式推向国内市场。



呼啸战神



游戏类型	即时策略
出品公司	SSI/SSG
上市代理	新天地
系统要求	P233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这款游戏是著名的《战神》(Warlords)系列的最新作品，不同是其前作都是回合制策略游戏，而《呼啸战神》则是一款即时策略游戏，它仍旧以《战神》系列作为剧情背景，但在具体故事情节上保持独立。

《呼啸战神》的最大特点是将回合制策略游戏中的英雄设定融入到了即时策略游戏中。游戏中共有8个种族、4大职业、16种专业供玩家选择，另外还包括9个系列84种魔法、数十项英雄技能和数不胜数的宝物。操作方式则与《帝国时代》、《魔兽争霸》类似，十分容易上手。建筑、兵种是中世纪欧陆风格，图像精美细致，可达1024x768的解析度，外加尘粒效果、即时光效、昼夜交替以及风雨等各种气象变化，营造出了一个真实感极强的世界。该游戏还内置了多功能任务编辑器，玩家可以自行创造各种任务地图。



杀出重围



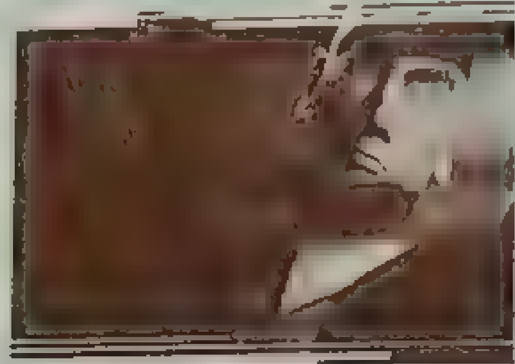
游戏类型	第一人称射击
出品公司	Ion Strom
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

故事发生在不远的将来，世界正面临着经济崩溃的危险，恐怖分子的活动越发嚣张，毒品泛滥、不治之症和环境污染也成了人类日常生活中的一部分。玩家将扮演一位反恐怖特工，在一次任务中偶然发现了一个阴谋，更令人震惊的是，自己也是这个阴谋的一部分……在这个世界中已没有任何人可以信任，所以你决定再次独闯龙潭，在纷乱的线索中寻找事件的真相。

《杀出重围》并不是一款单纯的第一人称射击游戏，它具有丰富的故事情节，多线的游戏过程，较强的互动以及角色培养成份，确切的说应该划分在角色扮演之类。游戏采用《虚幻》的引擎，因此在画面上有很好的表现，玩家在游戏中可以领略到纽约、巴黎、东京、香港等大都会的真实风貌，灯光、倒影、水纹等特别效果表现得更是细腻、真实。

上市追踪

终极刺客:代号 47



游戏类型	动作/冒险
出品公司	Io－Interactive/Eidos
上市代理	[illegible]天地
系统要求	PⅡ266/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这款游戏可以说是第三人称动作射击和冒险游戏的完美结合。神秘、冷酷，几乎所有描写杀手的影片都给他们下了这样的定义。可是你知道真正的杀手是什么样子吗?《终极刺客:代号 47》将给你这样一个机会，去感觉真正的杀手是怎样的。

在《终极刺客:代号 47》中，身为杀手的你不知道自己是谁、不清楚自己来自哪里，每天都为自己充满杀戮和欺诈的生活感到困惑，为了解开自己的身世之谜，你将在与真实世界完全一样的 5 个地方执行危险的任务。身为一名职业杀手，你必须开动自己的大脑，运用专业技能，配合最完美的行动计划，以最小的代价完成最艰巨的任务。但是千万记住，按合同办事永远比迅速扣动扳机更加重要!

宙斯:众神之主(中文版)



游戏类型	策略
出品公司	Impressions Games
上市代理	[illegible]
系统要求	PⅡ166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥58

对于喜爱城市建设类策略游戏的玩家来说，Impressions 可谓大名鼎鼎了，《宙斯:众神之主》就是这个隶属 Sierra 公司的小组在制作出《恺撒》系列和《法老王》后再次推出的又一款此类游戏。和前作一样，游戏以一段历史为故事背景，这次是古希腊，反映的是荷马时代希腊的政治生活。

游戏在操作上进行了很大的简化，可使玩家不必再负累于复杂的城市建设之中，以便有更多的精力关注周围世界发生的重大历史事件，这款游戏的最大特点就是，家喻户晓的希腊诸神和英雄们也会出现在游戏中。游戏中还提供大批具有希腊特色的建筑供玩家选择，配合精致的画面，令人赏心悦目。

海狗



游戏类型	冒险
出品公司	Bethesda
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

17 世纪初期，大西洋上的加勒比群岛以物产丰富而闻名于欧洲大陆，西班牙、英国和法国都想将自己的势力范围延伸到这个群岛上，以获得更多的黄金收入。

在游戏中，玩家将扮演一位年轻的船长，可以在英国、法国、西班牙这三个集团中任意选择一个来作为自己的战队。玩家要做的事情有雇用船员、接受任务、贸易、寻宝等等，当然，作为一个海盗，攻击和掠夺过往商船、骚扰破坏其他国家的海上贸易也是必不可少的。玩家一开始当然只能拥有一艘小船和少量船员，不过在征服了足够多的海岛，拥有了属于自己的庞大地盘时，玩家就可以考虑摆脱自己和欧洲强国们的协议，做一个天马行空的自由海盗了，这种成就感是非凡的。游戏以高质量的画面和逼真的声效生动再现了激烈的古代海战，玩家不仅可以感受到航海冒险的乐趣，还可以获得相关的历史知识以及大量古代欧洲船只方面的知识。

改装车大赛

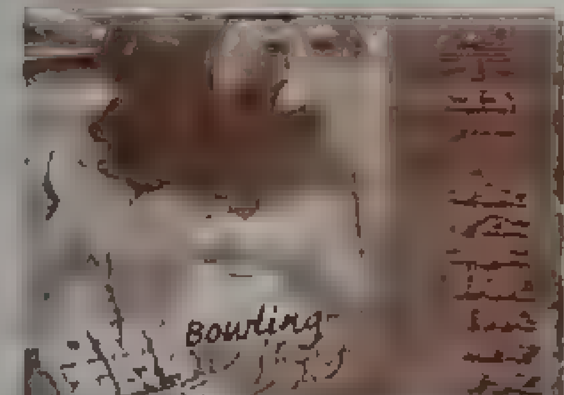


游戏类型	运动
出品公司	Bethesda
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

IHRA 是美国改装式高速汽车协会 (International Hot Rod Association)的简称，它组织的大量汽车比赛长期霸占着 TNN 和 ESPN 体育频道，《改装车大赛》中的所有赛道、赛车、车手都是经过这个协会授权使用的，资料自然也是最为权威的。

游戏中有 50 余辆结合了经典和流行风格的赛车可供玩家选择，但这款游戏最吸引人的地方还是允许玩家自行设计赛车。玩家可以用比赛获得的奖金购买包括车身底盘、传送装置、引擎、悬挂平衡装置、驱动装置、轮胎等在内的数百个零部件，根据自己对汽车的认知程度自由组装，还可以改变车身颜色。在这一过程中，玩家可以了解到大量汽车方面的专业知识，所以将这款游戏当作一本汽车知识的百科全书也毫不为过!

保龄球巡回赛 2001



游戏类型	运动
出品公司	Bethesda
上市代理	天人互动
系统要求	P200/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

就在这几年间，国外的种种健身运动已逐渐进入了国内，其中最为风靡一时的就是保龄球运动了。其实在国外，保龄球不但具备健身性质，更包含有高度的竞技性在内，全球最权威的职业保龄球巡回赛 (PBA Tour) 就代表了这一运动的最高水准。

这款游戏最大的特点就是真实，它结合了真实的物理特性，游戏中运动员们的动作是通过真实骨骼模型系统模拟出来的，看上去极为真实自然。当然，最需要真实的还是运动本身，依赖于三点系统的投球设计，使得动力、精确度、回旋度这三项主要控制变得极为方便。为了增加真实感，游戏中的球道也会被磨损，并且会影响球的运动轨迹，增加游戏难度，运动员则会有疲劳度、幸运值等设计。

枪王



游戏类型	第一人称射击
出品公司	Sierra
上市代理	[illegible]美电子
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

故事发生在五年前，玩家扮演一个雇佣军人，你所在的部队受命前去调查一件神秘的科学家集体失踪事件。不幸的是，谁也没有想到你们从此踏上了通向地狱的不归之路。部队中的大多数人，包括领队将军在内都被一些不知名的外星怪物撕成了碎片，只有你和一小队士兵设法逃离了那场大屠杀。那次事件后的几年中，你通过调查了解到，那些家伙本是生活在星系中的一种名为 Xenomes 的怪物，它们正在宇宙中快速泛滥，你必须找到办法来阻止它们继续蔓延。没有人知道它们在宇宙中的什么地方，展开你的冒险旅程吧，战斗将再度开始。

驿动的心(中文版)



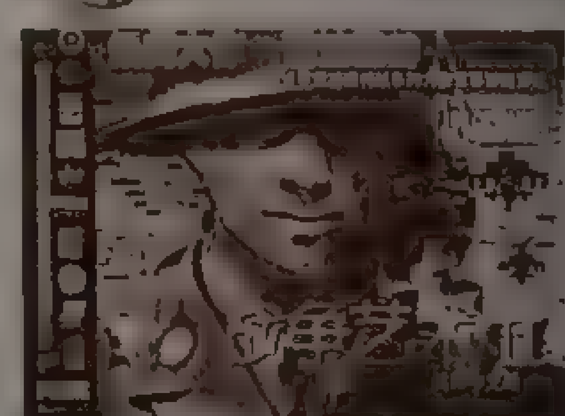
游戏类型	恋爱养成
出品公司	日本拓洋
上市代理	晶合互动
系统要求	P200/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

前一段时间推出的恋爱养成游戏《爱的记忆:我心中的名字》得到了广大玩家的一致好评，因此晶合互动再接再厉，在新世纪第一个情人节之后，再次隆重推出了来自日本的恋爱游戏《驿动的心》，相信会让各位恋爱游戏迷们会更加惊喜。

与以往恋爱游戏不同的是，玩家在这款游戏里不但可以选择男主角，还可以选择女主角，这是不是女孩儿们盼望已久的呢?女孩子们，赶快加入恋爱队伍，追求自己心仪的男生吧!游戏中的 7 个女主角、5 个男主角形象各异，性格迥然不同，考验玩家的时候又到了!

体验恋爱新滋味，男孩儿女孩儿齐动员，让我们的心也为之驿动吧!

战争艺术Ⅱ(中文版)



游戏类型	策略
出品公司	Take2
上市代理	世纪雷神
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

这是世纪雷神代理发行的又一款战争游戏，是著名的《战争艺术》系列中的最新作品。游戏全面展现了二战战场的全貌，各种部队的部署、复杂的后勤安排、战斗方略的实施等各个方面，都需要玩家来认真考虑，知己知彼才能百战不贻。游戏以回合制策略的形式展现了现代战争艺术，玩的同时还可以帮助我们正确的面对历史、审视战争，这是爱玩战争类游戏的玩家的又一个好的选择。

魔法门Ⅷ毁灭者之日(中文版)

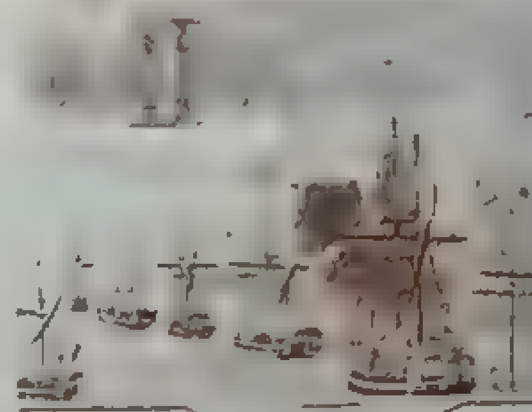


游戏类型 角色扮演
出品公司 3DO
上市代理 世纪[illegible]
系统要求 P266/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥49

故事发生在 Jadame，一个神秘而偏远的、非人类统治的大陆。与前两代游戏的发生地 Enroth 和 Erathia 相比，这里远远谈不上有什么文明可言，而且也没有一个种族能形成真正的统治力量，相互之间冲突不断，人类在大陆上也是势单力薄，彼此之间更因信仰不同而势如水火。除此之外，臭名昭著的 Regnan 海盗也经常在这里制造麻烦……

直到某一天，灾难降临在 Jadame 大陆的中心重镇 Ravenshore，神秘的星际旅行者 Escaton 从天而降，他打开了大陆四角与水、火、空气和泥土等元素空间相连接的大门，本不属于这个世界的元素开始在大陆上肆虐横行。一个古老而恐怖的预言正慢慢变为现实：如果四种元素在汇聚水晶处汇合，那便是大陆彻底毁灭之时，这一天被称为毁灭者之日。玩家要做的是组建一支部队，拿起武器，利用智慧来解除 Jadame 的危机。

航海时代Ⅱ



游戏类型 [illegible]
出品公司 Akella
上市代理 世纪[illegible]
系统要求 P200/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 待定

游戏中的故事背景设定在 1775 年至 1820 年，那是一个木制舰船的黄金时代。玩家在游戏中可以控制各类有史料记载的舰船达 120 种，从装备 12 门火炮的快船到拥有 112 门火炮的西班牙无敌战舰应有尽有。游戏中的舰船模型和海浪模型都是 Akella 专门为这款游戏量身定作的。玩家在游戏中需要花费一些时间去适应全新的视角控制，这个无角度限制的视角转换可以使玩家在任意方向上缩放镜头，以获得最佳的游戏视角。除精美、细致的船只模型外，游戏中的人物造型也可圈可点。更重要的是，与同类游戏相比，Akella 很好地平衡了模拟游戏拟真度和可操控性两者之间的关系，操作界面简单明了，使玩家很容易上手。

明星 3 缺 1



游戏类型 [illegible]
出品公司 魁景电子
上市代理 华彩软件
系统要求 P200/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥39.9

这是一款令人耳目一新的休闲软件。在华彩软件的策略伙伴——东方魅力明星网(http://www.stareastnet.com)的鼎力协助下，这款游戏共邀请了八位艺人来参与制作，包括吴君如、胡瓜、徐华凤、从从、曾志伟、曾国城、杨思敏、钟甄等等，再加上研发公司自创的倪小龙，游戏中将出现九名角色。为真实再现艺人们打麻将时的神态，研发公司特地找来漫画人阿雄替明星们做造型设定，以漫画手法描摹他们打牌时的各种表情与动作，使每位明星看起来都是那么有趣可爱。同时，游戏在视角呈现上也刻意颠覆了传统的 2D 方式，完全仿真实际打麻将时的角度，可以让玩家产生极强的临场感，玩起来也就更刺激了。此外，场景和牌桌的设计也会根据牌局变化，比如场景中包括夜市、监狱、足球场等等，玩起来相当有趣。

抢救贫穷大作战



游戏类型 [illegible]
出品公司 [illegible]
上市代理 华彩软件
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥29.9

玩腻了一成不变的经营模拟游戏了吗？觉得西餐厅、快餐店、便利店都已经无法满足你的新鲜感了吗？如果你自认在经营方面不输王永庆、在烹调方面可与食神媲美，那么就请来挑战这款绝对劲爆的经营游戏吧。

这回要让你做夜市摊贩的头家，烹调出五花八门的夜市小吃，体会一下经营夜市小摊的滋味。当然了，在你逐步达成目标后，还可以考虑将小摊改建成店面，甚至成立全国性的美食连锁店喔！



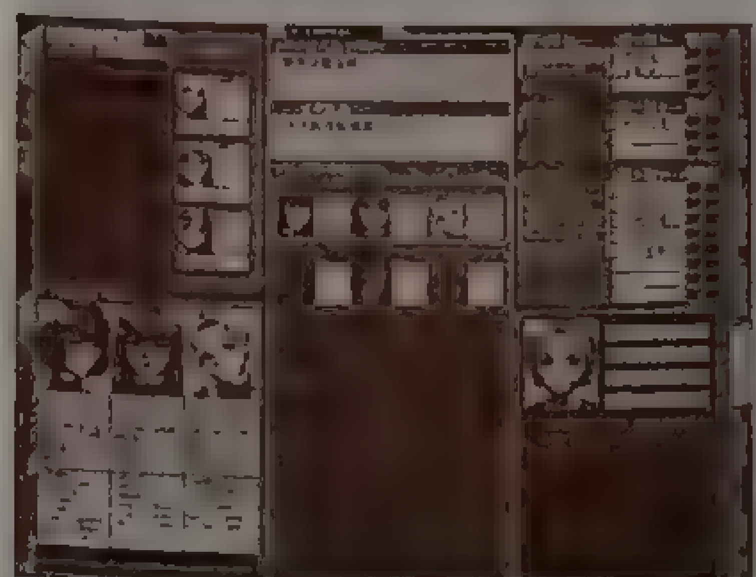
游戏名称 Power Dolls 4
游戏类型 策略[ST]
制作公司 工画堂
上市时间 2001 年 5 月
期待程度：★★★★

文/今心 编辑/石子

相信国内的许多玩家，都非常熟悉和喜爱着《特勤机甲队》(Power Doll)这款出自日本游戏制作公司“工画堂”之手的策略游戏，特别是在《特勤机甲队Ⅲ》简体中文版面市之后，该系列凭借其深厚的内涵，出色的美工，可爱的角色得到了国内玩家的拥护。据悉，该系列的最新作《特勤机甲队Ⅳ》的汉化工作目前已接近尾声，有望于今年 5 月与国内玩家见面！

“特勤机甲队”系列，有着十分漫长而曲折的故事历程，其主体是地球和欧姆尼联邦宇宙军。公元 2588 年，地球与欧姆尼联邦在经历了长期的战争之后终于签署了和平协议，随后大量的移民源源不断地涌入欧姆尼星。当故事发展至《特勤机甲队Ⅲ》时，塞菲鲁特州为脱离欧姆尼联邦而发动了一场独立战争。不久之后，总统的遇刺，使独立后的塞菲鲁特共和国再度陷入混乱之中。由于新政府的领导不善，国家经济处于崩溃边缘。为了摆脱危机，2643 年，塞菲鲁特共和国向欧姆尼联邦发动了侵略战争。

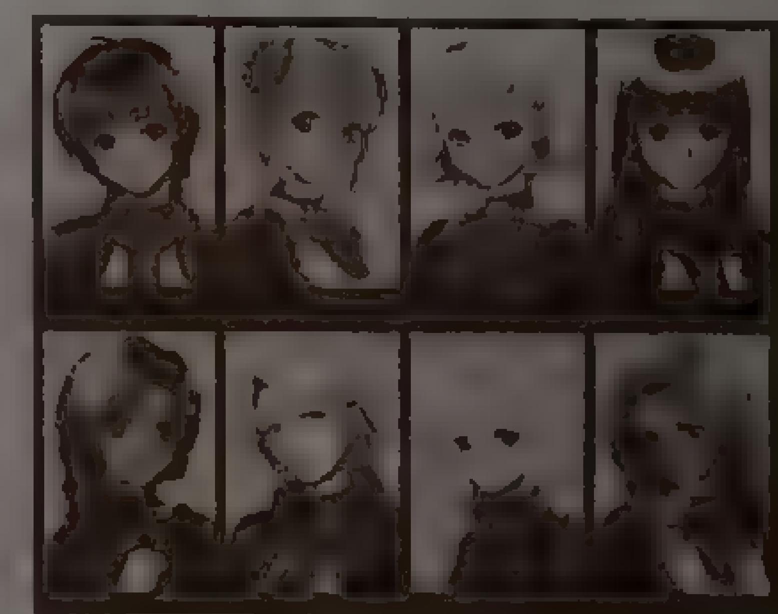


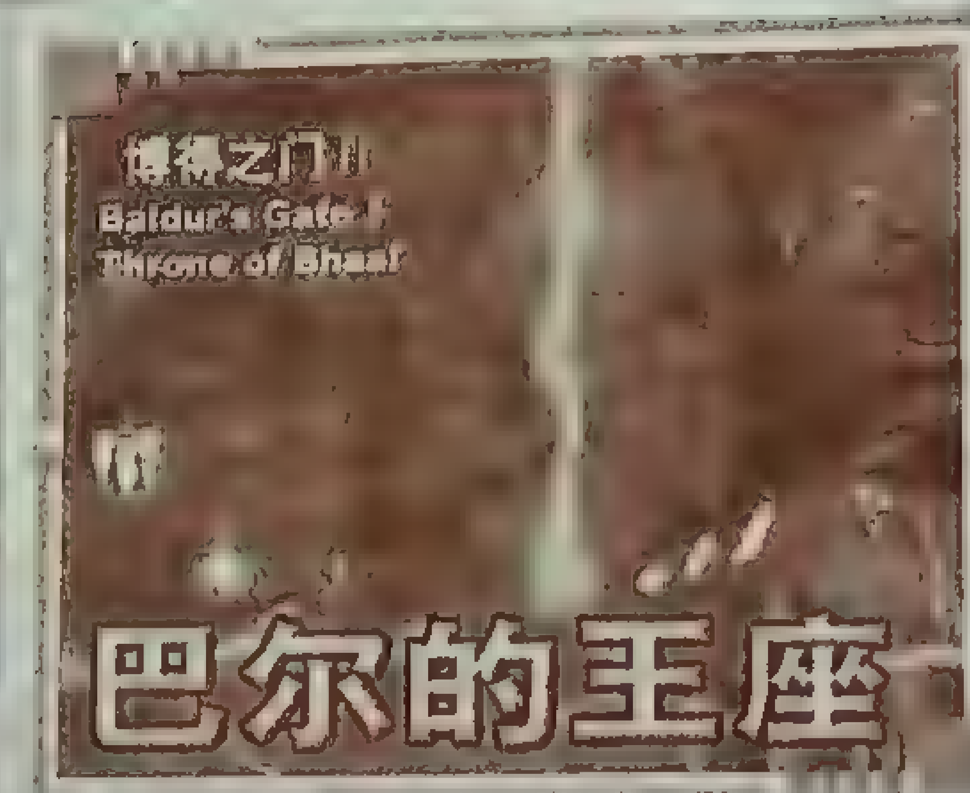


《特勤机甲队Ⅳ》的开端，是在塞菲鲁特与欧姆尼签定了停火协议之后。作为侵略者的塞菲鲁特共和国，得到了欧姆尼联邦 25% 的富饶领地。这极大地刺激了共和国独裁者的征服欲望，为了进一步并吞欧姆尼联邦，塞菲鲁特继续暗自扩军备战。而欧姆尼联邦，却因损失惨重——战争基本上是在联邦一方进行的，战后重建工作又举步维艰，居民们怨声载道，而最终导致边境上流血冲突事件的爆发。此时，塞菲鲁特方面又传出了联邦军队准备镇压边境暴动的流言，虽然联邦对此事极力否认，但社会局势却越发动荡不安。趁此机会，一直在旁边煽风点火的塞菲鲁特，以保护边境安全为由派进军队接管了联邦的边境辖区。为了控制局势，联邦决定重组战功赫赫的“特勤机甲队”第 177 特务大队，维护领土安全，而部队的首领依然是前作的主角——“斐安·诺尔”。

在《特勤机甲队Ⅳ》中出场的人物，除了原有的 22 个漂亮 MM 外，又另外增加了 5 个新人物，总计有 27 位队员供玩家调遣。此外，新游戏还对原有的战斗系统进行了强化，其中最引人注目的就是几款新型战斗机甲。其中包括：与 X5 系列同时开发的新一代高性能战斗机甲 XB－10 装甲步兵，由于其技术先进，制造成本高，故一直未能投入大批量生产，因此仍然属于实验型装备；在 XB－10 的基础上开发的 XD－10 隐形机甲步兵，具有隐身作战的能力，在战斗中主要执行战场侦察任务，其外壳采用了特殊涂料，因而可以躲避敌方雷达的探测；XE－10 机甲支援步兵以火力支援为主要任务，其机体坚固并能携带大量重型武器装备，游戏中有 6 种新型兵器就是为其特别研制的。

作为“特勤机甲队”系列游戏的精髓，制定战术计划一直是游戏的重点，也是难点所在。在新游戏中，玩家可以使用一些全新的系统设定，如设置小队的战斗阵形以及自动攻击时选用的武器种类，多种组合极大地拓宽了游戏自由度。与前作一样，在正式行动之前，部队首领“斐安·诺尔”会向玩家介绍每个任务的状况、目标、地形、时间、支援部队等诸多事项，玩家在充分听取报告后，便要制定详细而周密的行动计划，并选择作战人员及其驾驶的机甲种类，配备武器和其他支援物品。上述工作完成以后，玩家还需要将参战人员分为若干个行动组，每组三人，其中军衔最高者为小组指挥官。每个小组的战斗力由队员能力平均值决定，因此均衡锻炼每位成员的战斗能力，也是决定游戏后期成败的关键因素之一。战斗过程中每位参战人员都将得到一定的战斗经验值，当累计到一定数量之后，成员便可晋升到更高的军衔，作战技能也会发生相应变化。■





游戏名称 Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal
游戏类型 角色扮演[RP]
制作公司 Bioware & Blackisle
上市日期 2001 年 5 月
期待程度 ★★★★☆

文/Kawa 编辑/石子

2000 年 9 月，万众期待的超人气大作《博得之门Ⅱ安姆的威胁》上市，迅速在全球范围内热销，并稳居 Internet Top100 排行榜的头把交椅长达数月，连暴雪的《暗黑破坏神Ⅱ》也大叹“既生瑜，何生亮”。想必时至今日，各位“博得”高手们也早已将 2 代关底的大 BOSS——“Irenicus”毙掉 N 回了吧？是否觉得意犹未尽呢？还期待着《博得之门Ⅲ》的问世？如果是，那下面的这段文字你一定会感兴趣的。

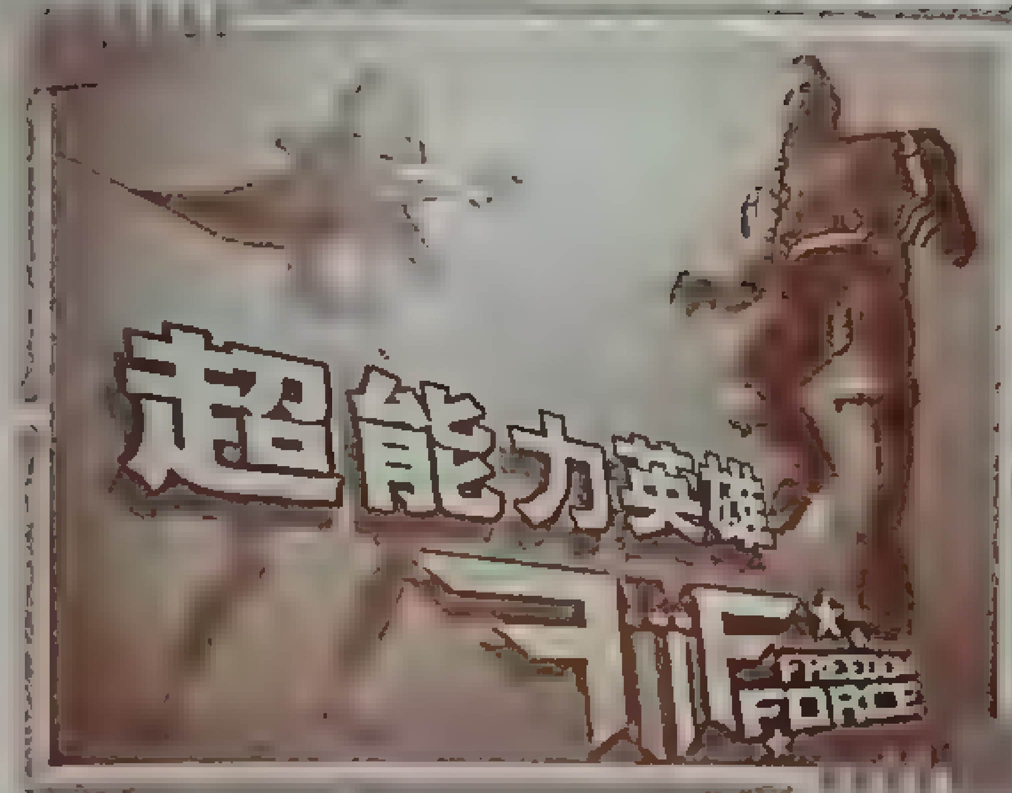
2001 年 3 月初，Bioware 终于宣布，将在 5 月推出《博得之门Ⅱ》的资料片《巴尔的王座》(Throne of Bhaal)。游戏有望将“博得之门”的故事带上一个新高潮，为该系列做个了结。虽然众多“博得”迷还在翘首期盼 3 代的出现，但 Bioware 却是见好就收，打算以《博得之门Ⅱ巴尔的王座》为这个经典游戏系列在划上完美的句号。不过，制作组也一再表示他们会花大力气来制作这款资料片，务必给玩家一个满意的交待。

玩过基于 AD& D 的游戏（如“博得”系列、“冰风谷”系列和《异域镇魂曲》等）的玩家，都会对游戏的升级系统有深刻体会——它并不像其它 RPG 那么容易和简单——所以也是人们比较关注的问题。在《巴尔的王座》中，人物等级最高可以达到 40 级（《安姆的威胁》中 20 级的人物已经很强了，而 40 级的人物，其威力绝对是惊天动地了)！由此猜测，资料片里与主角相抗衡的敌人们，比 2 代里的 Lich 还强也是应该的，不过 Bioware 还没有公布敌人的详细资料。《巴尔的王座》允许新建游戏人物，或者继续沿用 2 代的角色。玩家若选择新建角色，那么新人物的等级起点将在 20 级左右，NPC 们也是如此，所以玩家不必担心游戏开始时会出现悬殊的等级差异。

《巴尔的王座》中，还增添了新的角色专属技能（Kits）——狂法师（Wild Mage)，他们的显著特点是在施法时，偶尔出现“失控”的现象，这将导致正在释放的法术会瞬间产生不可预料的效果，有时会产生超强的破坏力，也有可能反过来伤害到自身。成长后的狂法师，将有机会习得控制这种“特殊效果”的能力，若善加利用，角色的魔法杀伤力将有很大的提高。Bioware 表示，即使玩家继续使用 2 代中创建的角色，也依然有机会“感受”狂法师失控的威力。在新登场的 NPC 中，至少会有一位是狂法师，而要不要让这位不稳定的 NPC 加入冒险队伍，那就是玩家自己的事了。

在游戏画面和界面上，《巴尔的王座》作为一款资料片，按照惯例没有什么改变也是很正常的事。而在游戏细节方面，倒是有所变化。例如：在城里的人物都会有其自己的起居生活习惯，他们会干自己的活、回自己的家休息、到邻近的店里买东西等等，而不再是东游西晃地等待主角去和他们交谈。这样的调整，使游戏世界更加真实生动，拥有了更多的生活气息。另外，一些旧有的 NPC 在新游戏中将有显著的成长，这不仅限于等级和技能方面，在思想及性格上也有明显的改变（这些可以通过人物对话反映出来)。例如：Nalia 已经变得很有自信了，甚至说是自大也不过分，不过仔细想想，她也已经是 20 级的法师了，自大一点又何妨呢。其他人物也都会有适度的成长，这些细节的改变将使人物更加鲜活，故事性也相应的加强。

Bioware 表示，《博得之门Ⅱ巴尔的王座》将会为各位“博得”迷奉上全程 40 个小时的精彩游戏。玩家将置身于 Watcher's Keep 这庞大的地下城中，展开一段新的冒险。较 2 代 80 至 100 小时的漫长旅程而言，游戏时间的缩短，将使玩家更有闲暇来细心回味整个“博得之门”系列的完整故事线，并且看到圆满的结局。■



游戏名称：Freedom Force
游戏类型：角色扮演[RP]
制作公司：Irrational Games
上市时间：2001 年底
期待程度：★★★★

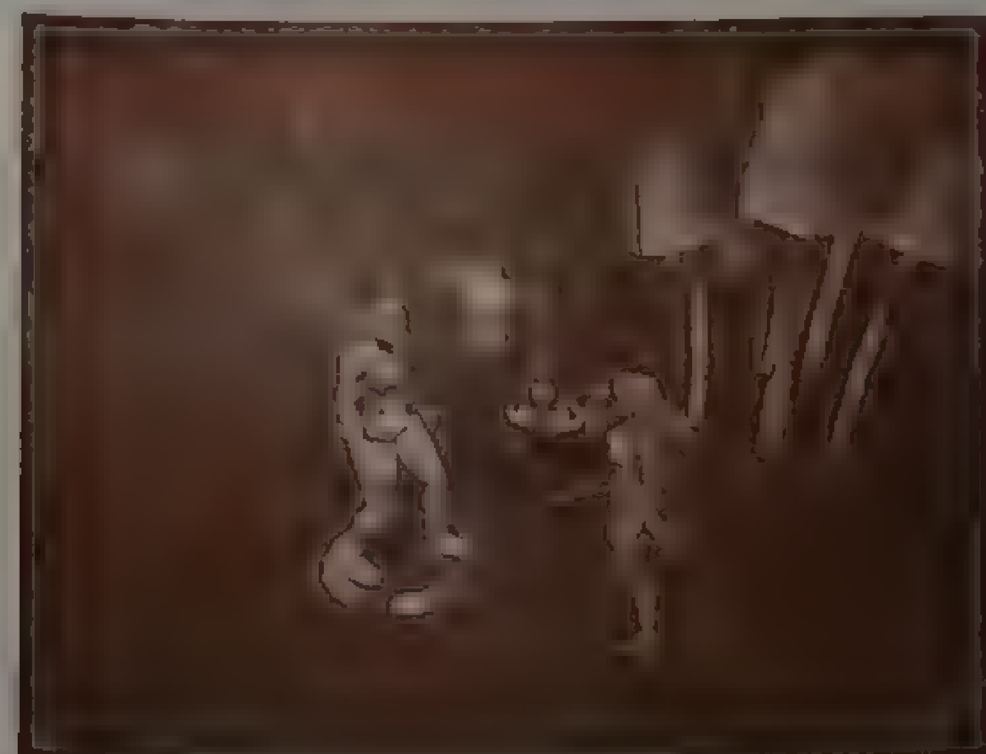
文/Hapiii 编辑/石子

很多男孩子，小时候都有变成超人的梦想，但却往往难以实现。于是，很多人喜欢借助游戏来过一把超人瘾，上天入地、除暴安良。最近，Irrational Games 的新游戏《超能力英雄》(Freedom Force) 就是这样一款可以实现玩家理想的游戏。

游戏的故事背景设定在银河系，外星人又来骚扰地球，为了找乐子，他们打算鼓动地球人自己毁灭自己的家园。外星人从地球人中“精选”出一批最最邪恶的歹徒，并用一种被称为“X 能量”的物质改变了他们的体质，使他们成为无所不能的超人。外星人盘算：让这些超级恶棍在地球上胡作非为下去，地球迟早会完蛋的，那时候就可以兵不血刃地摘取“胜利果实”了。但是，地球可没那么短命，外星人中也有正义之士，他决定破坏这个邪恶计划，办法就是把“X 能量”传给那些正义的地球人，制造出超级英雄来对抗那些恶棍。好事多磨，当外星人的飞船接近地球时，却意外地坠毁了，“X 能量”散落在纽约市内。于是，他必须找到那些拥有了“X 能量”的人，并且将他们拉拢到正义阵营中来。



除了背景之外，我们对游戏内容尚一无所知，因为制作组到现在都没能作出一份完整的任务列表，好在我们还可以通过其他方面来了解这款游戏。游戏剧情将会在过场动画中逐渐展开，有时候还会直接在任务过程中出现。进入游戏后，只要点击英雄们的头像，就可以听到由专业配音演员录制的全程语音。和《愚蠢的入侵者》相似，《超能力英雄》刻意将游戏中的角色设计得滑稽可笑，无论是动作、表情还是对话，都幽默而夸张。

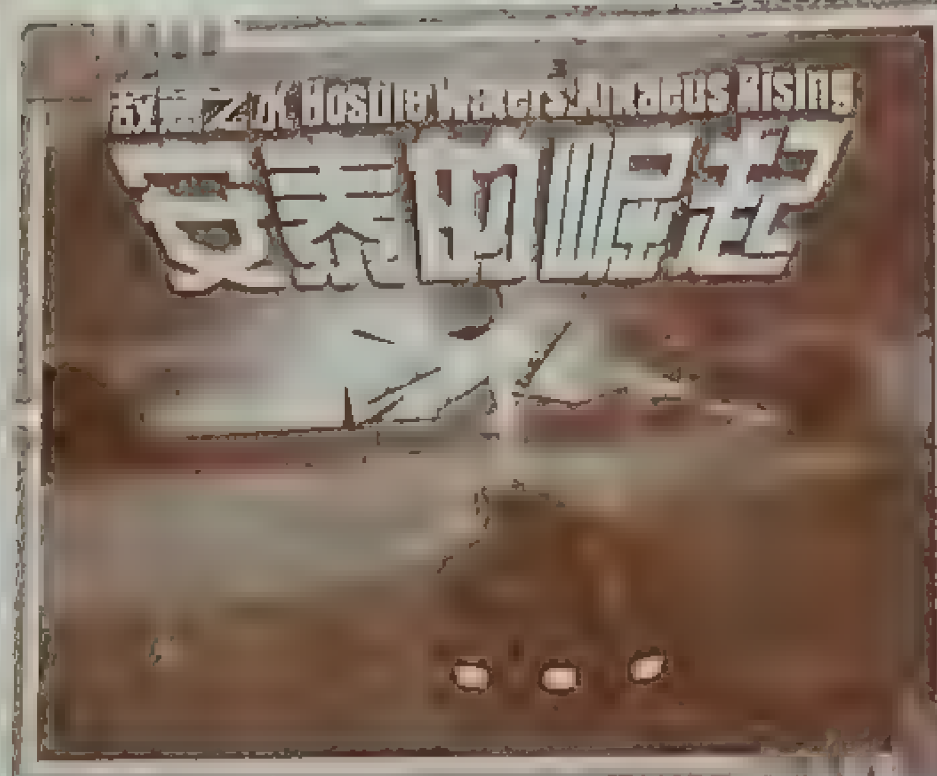


游戏中的操控也很奇特，玩家只要点选目标并按动鼠标右键，屏幕上便会弹出动作选框，里面将列出所有英雄们可以执行的动作，比如用鼠标点住汽车或街灯，就可以使用“拾取”命令将它们举起来。不过，要注意小心使用“X 能量”，因为它们极具危险性，不光会杀死敌人，还有可能伤害到无辜的平民。这种伤害并不仅仅是针对人，同样也针对其它物体，比如：把汽车扔向建筑，或向墙壁上射击，都会对建筑造成破坏（把另一个超人扔向建筑物，建筑物也会损坏……笑～～)。当损害达到一定程度时，建筑就会残缺甚至坍塌。事实上，游戏中几乎所有的物体都可以被破坏。制作组非常注重视觉效果，因此格外喜欢在玩家面前展示物体被破坏的过程，如果在游戏中突然看到一辆汽车被扔进爆炸现场而炸得粉碎时，千万不要惊讶，因为那是制作组刻意安排的。

在《超能力英雄》中的场景，都是效仿喜剧艺术达到鼎盛的 60 年代设计制作的，那些老式汽车、五彩斑斓的广告牌以及颇具代表性的嬉皮服饰等等，完全再现了 60 年代纽约市的风貌。另外，动态的游戏环境，将为玩家展示一个真实的世界，也许前一分钟城镇还在沉睡，可是后一秒居民们便纷纷涌上街头，到处都是车水马龙、生机勃勃的景象。

英雄和坏蛋虽然有不同的外貌和声音，但外观上一律都是卡通造型，每一位重要角色出场都会伴随着一段精彩的动画，并且可以反复观赏。每当找到一个英雄，玩家都可以为他设定各项属性值，如体力、速度、力量以及 10 多种技能。制作组承诺游戏上市时，还会附带一个强大的游戏编辑器，用以定义角色属性、游戏场景、任务关卡、甚至是创造新的角色模型。

不出意外的话，今年的 E3 大展上就会出现《超能力英雄》的身影，幸运的话还能混个什么奖项，但是玩家真正关心、恐怕还是何时才能玩到这款游戏吧 ■



游戏名称:Hostile Waters Antaeus Rising
游戏类型:策略[ST]
制作公司:Rage Software
上市日期:2001年5月
期待程度:★★★★

文/木头&小顺 编辑/石子

"安泰(Antaeus)是传说中力大无比的巨人,是大地女神盖娅(Gaia)和海神波塞冬(Poseidon)的儿子。他拥有无比的神力,只要他的双脚不离开大地母亲的怀抱,无论谁都无法战胜他。"——摘自《希腊神话》

英国Rage公司的名气,主要来自于他们天才般的3D开发能力。1998年问世的PC游戏《异形追杀令》(Incoming)就是他们的杰作之一,游戏以其精湛的画面效果,对所有3D显卡发出了挑战,无形中定制了当时的显卡标准。甚至游戏问世之后的很长时间里,很多显卡制造商都拿它来为自己的产品做宣传,以展示其显卡"非凡"的硬件性能。不过,Rage对此不以为然,他们的目标是制作更有代表性的游戏,于是,一部全新概念的策略游戏《敌意之水:安泰的崛起》诞生了。



游戏的故事发生在未来的2032年,世界呈现出一片和平安逸的景象,人类似乎已经忘却了暴力、种族仇恨和战争的存在,不同种族、不同信仰的人快乐地生活在一起,过着无忧无虑的日子。遗憾的是,这种平静的生活只是人类不切实际的幻想,喜好战争才是人的本性——在少数极端分子的破坏下,世界被重新拖进了战争的深渊。这帮坏家伙主要由以前的军队首脑(这时所有的军队都已经解散了)、曾经腰缠万贯的军火商(他们现在已经失业了)和好战的军国主义分子(小日本的遗孤?!)组成,他们勾结在一起成立了臭名昭著的反动组织——旧世界同盟(Old World Cabal),打算在太平洋的某个小岛上发动暴乱。情况万分危急,现在只有玩家——安泰的指挥官,才能担当起拯救人类的重任。





安泰(Antaeus)是人类最后一艘可用于战争的航空母舰(幸亏没有被销毁),上面装备了各种尖端的军事设备,可以用来生产各种军工产品。一百万颗零件可以在几小时内组装成一辆坦克,10亿个零件可以在几分钟内变成一架轰炸机,而安泰则可以生产出数以万亿计这样的零件(那母舰一定是庞然大物,不然怎么能装得下?.),而生产一个军事单元也就是几秒钟的事。安泰在生产时不需要设计图,只要给它提供一个原始模型,它就会以惊人的速度进行"克隆",期间根本不需要玩家进行干预。所以,玩家的首要任务就是收集生产所需的大量资源(这也是RTS的老规矩了)。用于生产军工产品的原料主要是废旧金属,而玩家生产的第一个单元就是回收系统(Recycler),它可以处理大量的废旧金属,使它们变废为宝。回收系统的最大贡献就是,在战场中采集那些被摧毁的敌方作战单元的残骸,然后对它们的构成进行分析,并很快提交出一份设计蓝图,由此玩家便可"克隆"敌人的作战单位了。





与《战争地带》(Battlezone)和《起义》(Uprising)类似,《安泰的崛起》也属于"即时策略+动作"游戏的范畴,它融合了许多即时策略游戏和动作游戏的特点。玩家可以象在RTS游戏中那样,在一整块地图上运筹帷幄、调兵遣将,具体的作战任务全权由作战单元去完成;同时也可以直接控制其中的一个单元,领略亲历战场的刺激与快感。不论是陆上跑的、水里游的还是天上飞的,都可以任由玩家驱使。

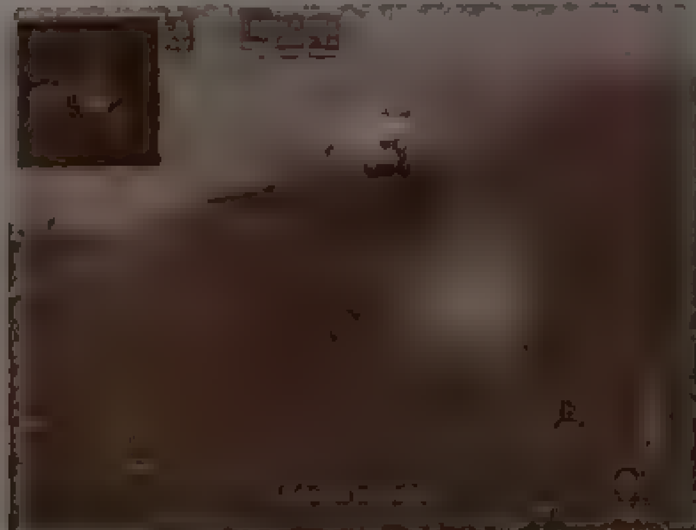
也许有人会问:"除了玩家驾驶的单元,其他无人驾驶的单元都由电脑直接操纵吗?"回答是:不然!《安泰的崛起》与RTS游戏最大的不同就是,游戏里所有的作战单元都必须配备驾驶员才能启动。由于此时人类已经忘却了战争,所以对这些单元的驾驶也是一窍不通,因此驾驶这些单元的并不是人类,而是……鬼魂!它们可不是一般的游魂野鬼,而是当年战死沙场的将士们的灵魂!游戏中,有专门的"灵魂采集芯片"(Soulcatcher Chip)来引领这些鬼魂归于玩家麾下,听从调遣。玩家可以将它们派遣到各个作战单元中去,飞行高手去开飞机,擅长驾车就去开坦克……虽然擅长驾驶坦克的鬼魂也可以去开飞机,但其战斗成效也会明显下降,因此,物尽其用才是发挥军队最大威力的保障哦。鬼魂最大的好处就是不用替他们的安危操心(死都已经死了,还会怕吗?呵呵~),当他们控制的单元被敌人摧毁后,玩家所要做的只是把他们派到另一个单元中去。

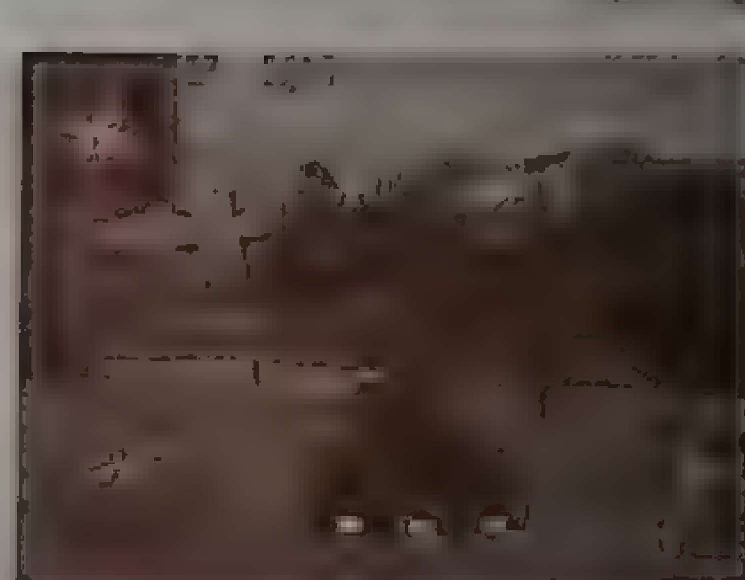
《安泰的崛起》将会出现最多10块灵魂采集芯片,不同的采集芯片召唤来的鬼魂,其作战能力也各不相同,而制作组也声称:"玩家将在游戏中领略到多达10种的人工智能表现!"(这可能吗?太夸张了吧!)玩家亲自控制某个单元时,游戏会自动切换到第一人称视角,就像普通的FPS(主视角射击)游戏那样。除了驾驶之外,玩家仍可以对其它作战单元下达命令,并随时暂停游戏,重新制定作战计划、查看地图和敌人的资料,而且在取消暂停之前,还可以给作战单元预先下达最多10条行动指令。

作为Rage的作品,《安泰的崛起》的画面效果自然是一个亮点。游戏采用全3D真彩渲染,所有的环境都是动态可变的,比如向某个山头开炮之后便会留下一个巨大的坑,而游戏中的日夜更替以及天气变化,也将直接影响作战单元的行动,如大雾天气会降低能见度;泥泞的沼泽会降低地面单元的机动性;雷电交加时会造成机器短路或信号失灵,甚至一个霹雳下来,就会将某个作战单元击成碎片。

既然是Rage的作品,那我们有理由相信《安泰的崛起》将呈现给玩家一个精彩的3D游戏世界。唯一遗憾的是,《安泰的崛起》不支持多人游戏模式,真不知道Rage是怎么想的,难道要象《霹雳小组III》那样等游戏上市后再补不成?!■



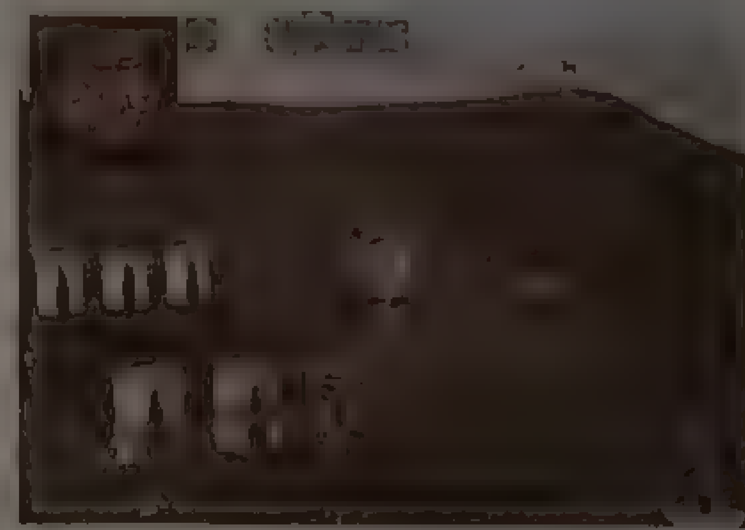














游戏名称 Gore
游戏类型 动作[AC]
制作公司 4D Rulers
上市时间 2001年第2季度
期待程度：★★★★☆

文/雷鸟 编辑/石子

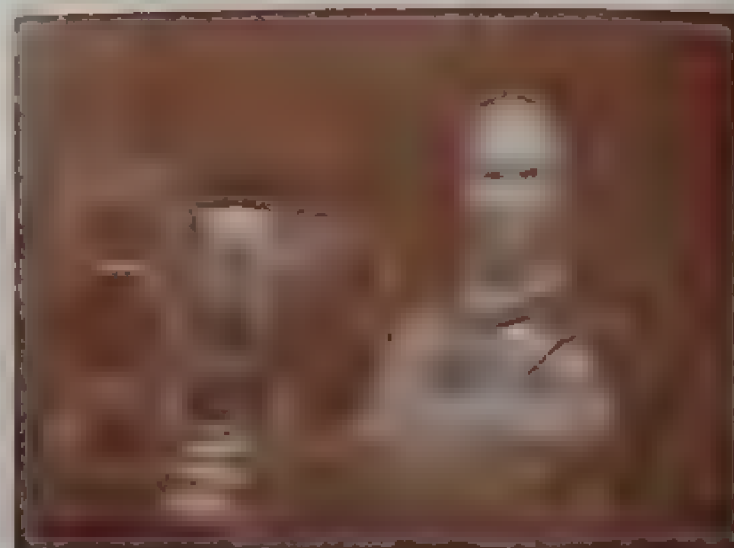
《血》是由一家刚成立不久的美国游戏制作公司 4D Rulers 领衔制作的动作游戏，另外参与制作的还有美国的 Slam Software 公司和澳大利亚的 Eyecon 公司。

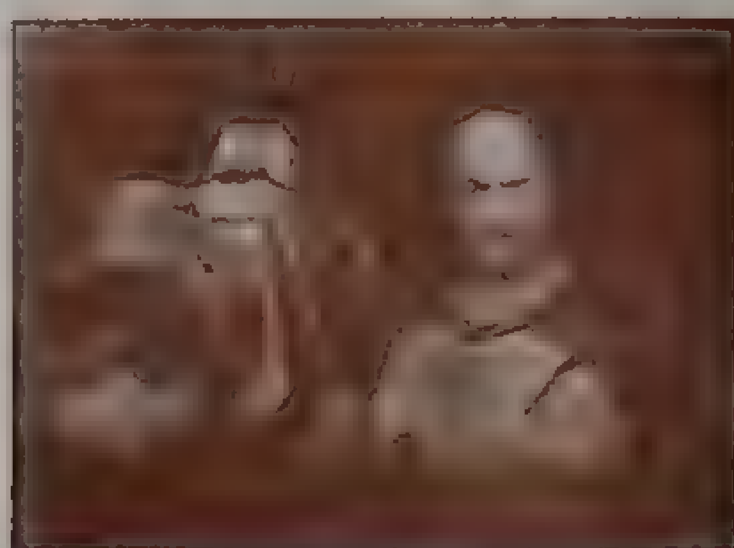
游戏的故事发生在未来，确切地说是 2085 年，此时的地球因能源匮乏，而使人类文明面临着前所未有的危机。工厂关门，大批工人失业是困扰各国政府的难题。为了扭转局面，联合国海军陆战队(United Marine Corp，简称 UMC）招集了世界各国的科学家，一起搜寻新的可用能源。但是就是有些家伙惟恐天下不乱，他们喜欢利用世界局势动荡的当口搞破坏，以达到自己的险恶目的。Brain 就是这样一个人。他组织了一个雇佣兵团(Mercenaries of Brain，简称 MOB)，其“奋斗目标”就是使每座城市、每条街道都处于恐怖的阴影下。不要以为 MOB 只是些乌合之众，他们都曾是训练有素的军人，但在利益驱使下，却成为手段残忍、装备精良的恐怖主义组织成员。经过 UMC 的努力，科学家们终于在地层深处找到了一种新能源，人类有望恢复正常的生活了。不过，Brain 却不这么想，他不甘心世界就此归于平静，他要率领 MOB 夺取这种新能源，使之成为其统治世界的工具。UMC 和 MOB 之间的关系有点象《命令与征服》中 GDI 和 NOD 的关系，但《血》却并不是即时策略游戏，而是一款纯粹的第一人称射击动作游戏。

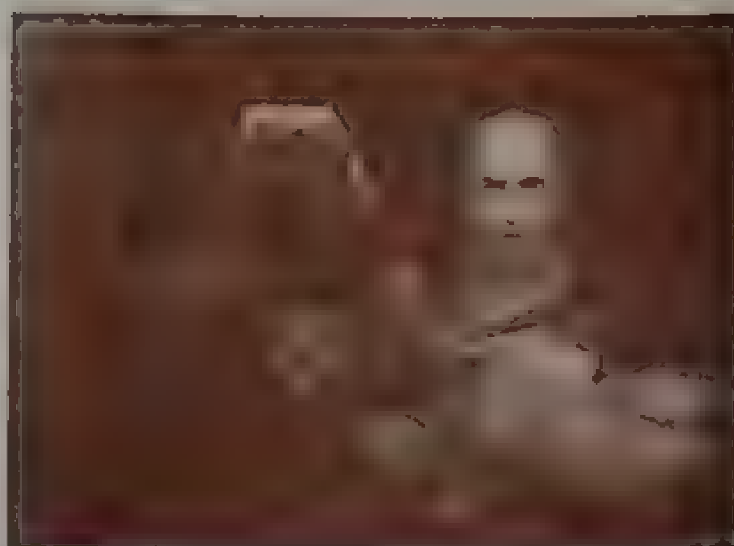


《血》中不只有 UMC 和 MOB 两派势力，还有同样窥视新能源的第三方——Gorothian。这是一股来自外星球的力量，他们对地球上的新能源虎视眈眈，希望将地球变为他们新的矿藏殖民地。但是，现在的地球科技早已今非昔比了，Gorothian 的入侵遭到了有力的回击。仓皇撤退的 Gorothian 并不甘心失败，他们想出了一条毒计：利用自己掌握的时间机器，将地球时间向后旋转 5 个世纪，使人类回到工业革命之前的年代。此时人类的科学技术尚未完善，对外来文明更是没有任何反抗能力。不过，外星人的阴谋并没有那么容易就得逞，人类的英雄必然会前去阻止他们。此人不是别人，正是玩家要扮演的 Jack Frielding——UMC 海上特种部队中尉，他将受命回到遥远的中世纪，去破坏外星人的计划。与此同时，MOB 也派出了自己的杀手返回中世纪，盗取新能源……需要注意的是，MOB 和 Gorothian 之间并不是伙伴关系，他们同样互相视为死敌。于是，一场三方的大混战拉开了序幕。







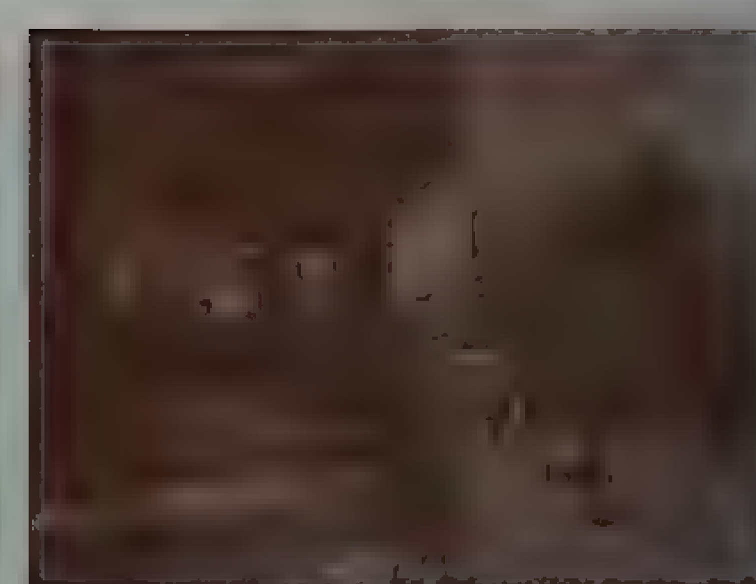




《血》的引擎是由 Slam 软件公司开发的“AMP 3D”，它的最大特点是“真实”——游戏中所有的物体都可以被摧毁。为方便起见，游戏将直接显示所有人的生命点、攻击力和防御力等属性指标，如果某个家伙穿上了盔甲，玩家将马上看到他的防御力提高了。AMP 引擎包括一套“全骨骼动画系统”，可以赋予人物各种不同的表情，如高兴、忧伤、痛苦等。同时，还包括一套非常有趣的“精力系统”。就象 RPG 中的体力属性一样，游戏中的角色都将拥有精力点，它会影响角色在游戏中的表现。若精力过低，角色就会出现过度疲劳的症状，行动迟缓、视线模糊，若不及时休息，随时都有昏倒的可能，到那时就什么反抗能力也没有了。另外，那些份量很重的武器、盔甲也会大量消耗玩家的精力，反之，轻型装备的攻击力和防御力又不如重型装备来得高，这在现实中也是个矛盾的问题，究竟如何选择，那要看玩家喜好了。游戏中同样会有精力型武器，需要消耗一定的精力才能发挥威力，有趣的是，这些武器都不会致人于死地，最多就是打晕过去，真是非常文明的设定呢。





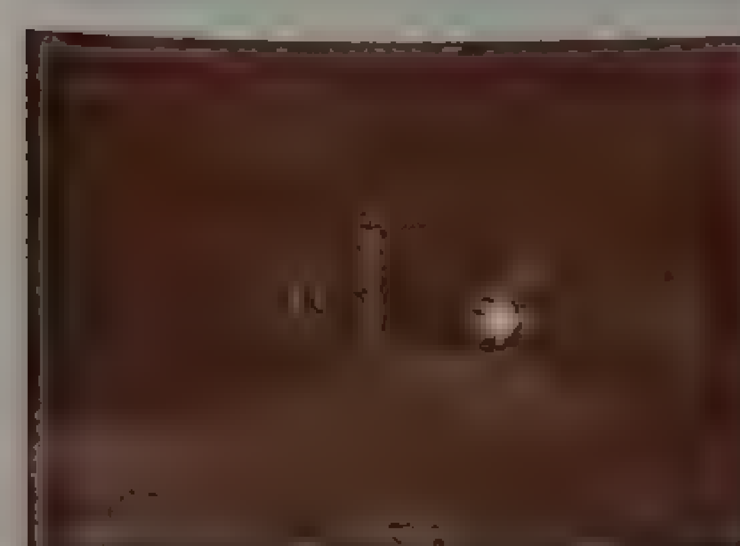


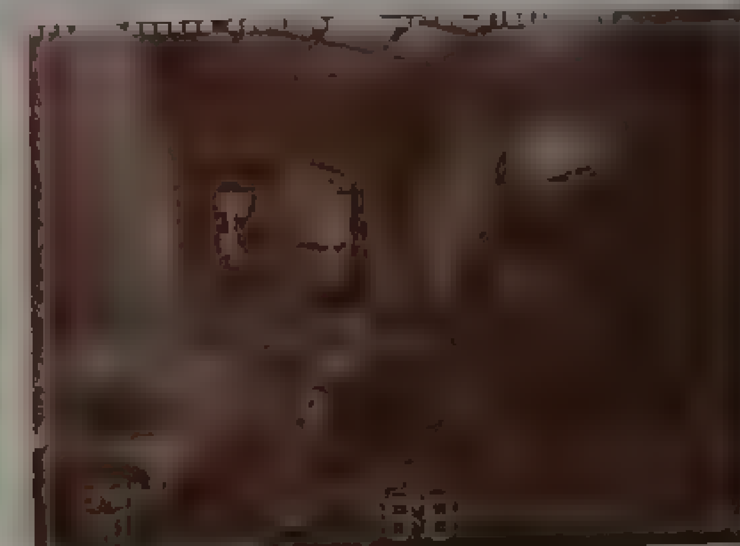
游戏 AI 向来是游戏开发的重中之重，它将直接决定游戏的可玩性。《血》的 AI 系统是由 4D Rulers 负责开发的，名为“ART”的人工智能系统，它将使游戏中的 NPC 能做任何玩家会做的事情，而不单单是翻越障碍、乘坐电梯、开启开关、使用工具那么简单。最明显的例子就是，当你受伤时，最先想到的一定是补血，问题是当你向急救包跑去时，一个不知从哪儿冒出来的 NPC 却抢先一步把它拣跑了，他可不是故意要和你争，而是因为他也受伤了，也需要补血！另外，ART 系统还使 NPC 拥有了记忆能力，他们会根据对过去发生的类似事件的处理经验，来解决面前的问题。如果你在某个地区误杀了一名普通居民，那么该区的所有居民都会把你当成恐怖的杀人魔王来看待，而且这个消息会很快向周围地区扩散，给你以后的行动带来很大的麻烦。因此，一定要注意与这些 NPC 保持良好的关系哦！游戏中，NPC 角色之间也会相互影响，他们之间也会出现矛盾冲突，如果你是个好管闲事的家伙，不妨到处打听打听，一定会发现不少有趣的事情。ART 系统最大的优点就是让 NPC 们拥有了学习的能力，他们会象玩家一样探索未知区域，并懂得判断危险的远近，他们也许是你见过的最聪明的一群 NPC 了！

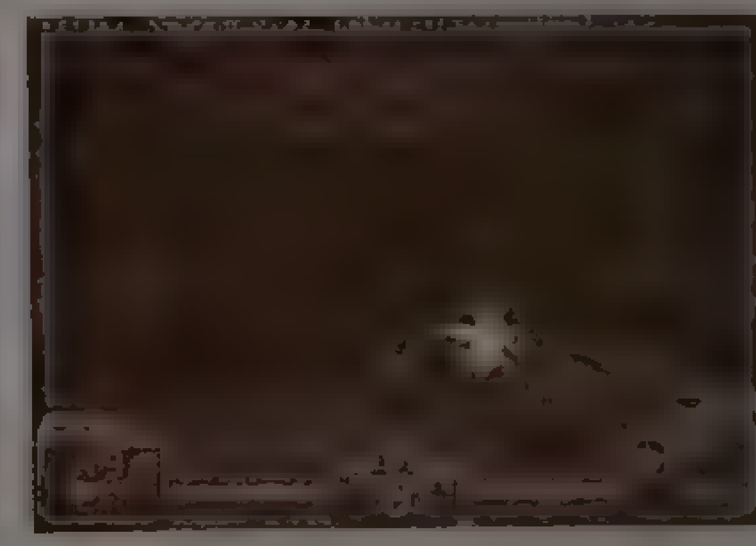
《血》对系统的要求非常低，配置在 PⅡ300、64MB 内存以上的电脑就可以流畅地运行游戏。《血》的 AMP 引擎支持目前最新的 3D 加速卡和各种 3D 特效，如阴影蒙版、动态光源、透镜和闪烁效果、材质纹理、毁坏效果映射(分别针对人物和环境)等等。

与同类游戏近似，《血》的多人连线游戏模式非常“平凡”，包括团队模式、夺旗模式和死亡竞赛等等。不过，因为精力系统的另类设定，多人游戏也许会变得“有趣”起来。为了保存精力，玩家们不得不时常歇歇脚，找个安全的地方打打瞌睡（笑～），结果，搜寻那些角落里的敌人，就成了游戏的一大乐趣。

目前 4D Rulers 已完成了《血》免费网络测试版的制作工作，很快就可以供玩家下载了。虽然只有 2 个角色和 3 个关卡（西班牙大厦、疯狂的 Sacreart 山谷和未来的猫加速器工厂），但是相信喜欢动作游戏的玩家，一定不会错过这个练枪的机会的。不过，试玩之后可别忘了提些意见啊，因为 4D Rulers 会根据玩家的反馈，将游戏做的更家完美！■









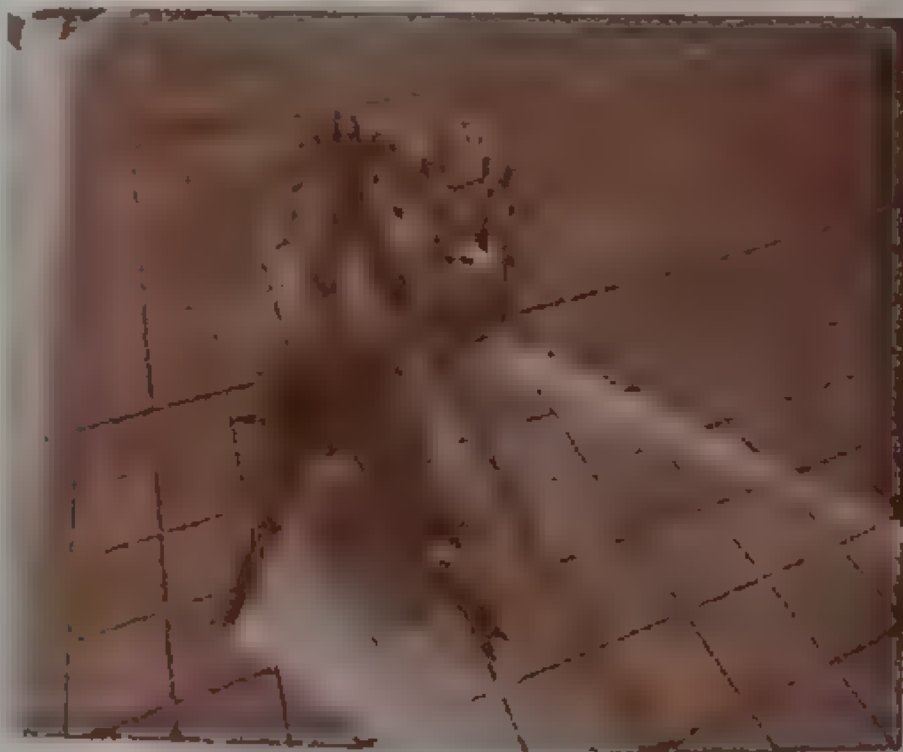
游戏名称：One Must Fall Battlegrounds
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Diversions
上市日期：2001年底
期待程度：★★★★☆

文/木头　编辑/石子

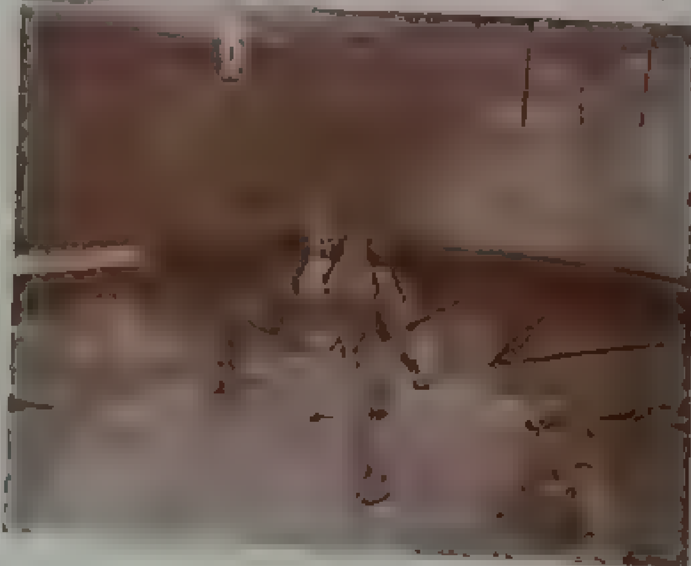
90年代中期，格斗游戏风靡全球，无论是街机还是PS都有自己的主打作品，相比之下，电脑上的格斗精品却是个空白。正当PC玩家抱怨连连时，一款由Diversions公司制作的基于PC平台的格斗游戏《搏击2097》(One Must Fall: 2097)诞生了。尽管游戏中的角色都不是真人，而是高达90英尺的机器人，但这并没有妨碍玩家的兴致，《搏击2097》很快成为PC玩家的致爱。转眼7年过去了，为了再创当年的辉煌，Diversions决定卷土重来，以新一代格斗游戏《搏击角斗场》将玩家再次带入了那个机器巨人的世界。

玩家在《搏击角斗场》中将扮演一家跨国公司的雇员，为了公司的利益而驾驶机器人与其他公司的机器人一较高下。游戏提供了8种不同类型的机器人，分别命名为美洲虎(Jaguar)、强力(Force)、炙炎(Pyros)、螳螂(Mantis)、时空(Chronos)、怪兽(Gargoyle)、武士(Katana)和战神(Warlord)。每种机器人都拥有独一无二的外观和特殊技能，例如："强力"可以利用地球引力增强自己的攻击威力(这种力量甚至能够改变流星的轨迹)，并在战斗中制造引力屏障来保护自己；"美洲虎"的优势在于速度，闪电般的进攻可以穿透任何能量罩，另外它还掌握着背摔和过顶摔等动作特技。为了扩大机器人战队的规模，玩家将奉命招募和培养新的机器人驾驶员，若调教得当，就可以靠自己的手下抵挡敌人机器人的攻势，而不必"老将"出马了。

《搏击角斗场》中将有8个场景以供选择，包括城市、沙漠、发电厂、冰原、火山、太空站以及峡谷等等，并且各有特色。如沙漠场景中经常会有一队队战机从天空掠过，偶尔还会扔几颗炸弹到地面，令人防不胜防；城市场景中的摩天大楼顶层是最佳的战场，一不小心就会"一失足成千古恨"了；发电厂更是危险，四处飞溅的高压电弧随时会把你击成碎片。与其它格斗游戏不同，《搏击角斗场》的战场环境除了起到点缀的作用外，更会对游戏胜负有直接的影响。如上面提到的发电厂，引诱对手靠近电弧，将是玩家惯用的作战策略。

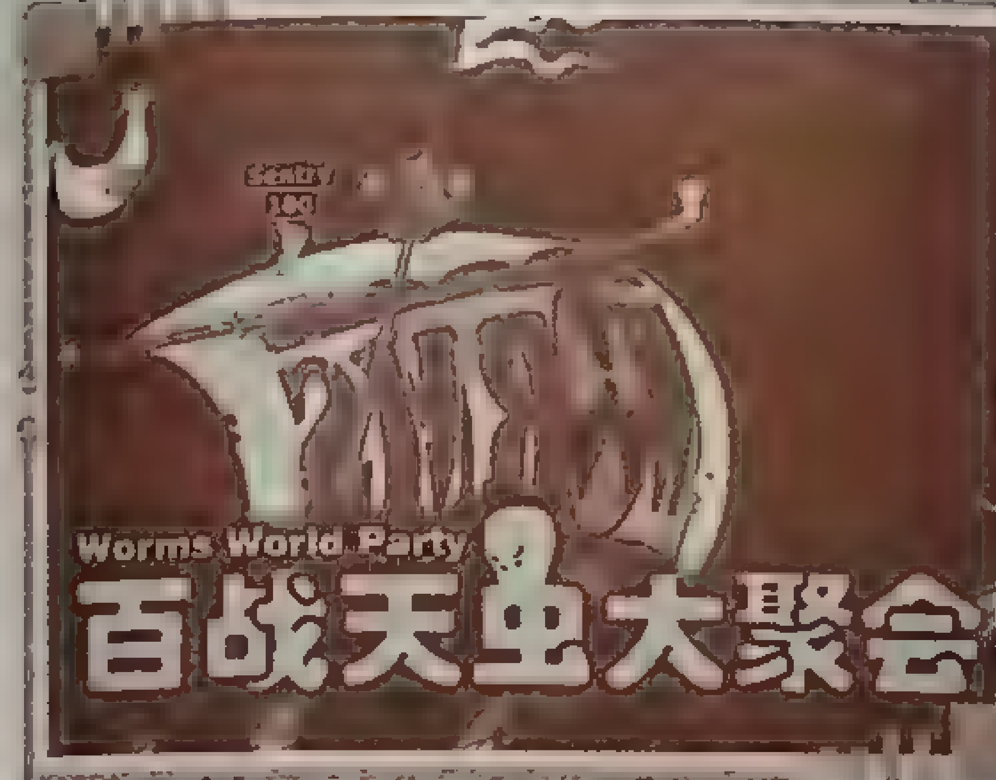


格斗游戏的操控，始终是妨碍它们在电脑上发展的关键因素。如果《搏击2097》非要安装手柄才可以玩的话，那它也就没有那么轰动了。《搏击角斗场》秉承了前代的理念，采用以单个热键定义基本格斗动作的方式，使移动、挥拳、踢腿、侧身、跳跃、防御等等"小"动作，通过玩家快速地按动键盘，瞬间组合成连续技，甚至是必杀技。而玩家对热键的掌握，以及各种连续(必杀)技的组成，也将是游戏的一大乐趣所在。



Diversions原本计划购买现成的3D引擎(如"Q3"或"Unreal"引擎)运用在《搏击角斗场》中，但却未能如愿，最后只得自己开发新引擎。但是，由于是专门为游戏度身定造的引擎，所以反而展示出更佳的游戏效果。当玩家控制着机器人在高楼大厦间追寻对手时，天空中不时掠过各种巨大的飞行器，身边飘过的白云时刻提醒着你：你是一个庞然大物！在阳光的照射下，机器人的外壳反射出耀眼的金属光泽。伴随着强烈的重金属音乐，一群机器人挥舞着巨大的手臂互相击打，但却只有聪明、强壮者才可能赢得最后的胜利……当然，要想看到这样高质量的画面，一块出色的3D加速卡也是必不可少的。

在《搏击2097》问世时，可能还不知道"连网对战"是个什么概念，而现在，没有多人连线模式就不能算是一个完整的动作游戏！因此，《搏击角斗场》的多人模式也相当受人关注。目前游戏的多人模式包括：两人对打、团队竞赛、死亡模式以及夺旗模式等等，其中最有趣的当属机器人足球和棒球比赛了，看着这些大块头在一起踢足球？那可是件非常滑稽的事呦！■



游戏名称：Worms World Party
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Team 17 Software
上市日期：2001年6月
期待程度：★★★★

文/Norris　编辑/石子

当我们回顾1995年的游戏市场时，也许会想到一个优秀而富有个性的益智游戏《百战天虫》。这些小虫子们凭借自身独特的魅力，在玩家心中留下了深刻印象，并因此吸引了一大批的铁杆"虫"迷。现在，最新的一部《百战天虫大聚会》(Worms World Party)即将在DC和PC平台上同时发售，"虫"旋风又来了。



若是用传统方式来定义，《百战天虫》应该是一款结合了动作和解谜成分的回合制策略游戏。游戏中，处于对立阵营的虫子们利用各种策略组合，借助各式武器，消灭对手。玩家可以控制虫子们翻越山丘，穿行于各式各样古里古怪的地形上。天气效果在游戏中扮演着非常重要的角色，即使是最常见的风，也会影响到大多数武器的弹道和射程。《百战天虫大聚会》保持了前作广受好评的游戏风格，玩家将会带领手下——虫子，将地图中不属于玩家控制的虫子通通消灭。新作中，虫子们拥有的武器可能比任何动作游戏都多(难道虫子的想象力比人类还要丰富？！)。在传统的猎枪、火箭筒以及弓箭之外，玩家还将得到一大堆稀奇古怪的东西，例如被称作"公正天平"的爆炸绵羊投掷器，一只臭鼬，以及名为"末日战场"的终极武器。每种武器都有其特殊的用途，而达到同一目标的途径也是多种多样。

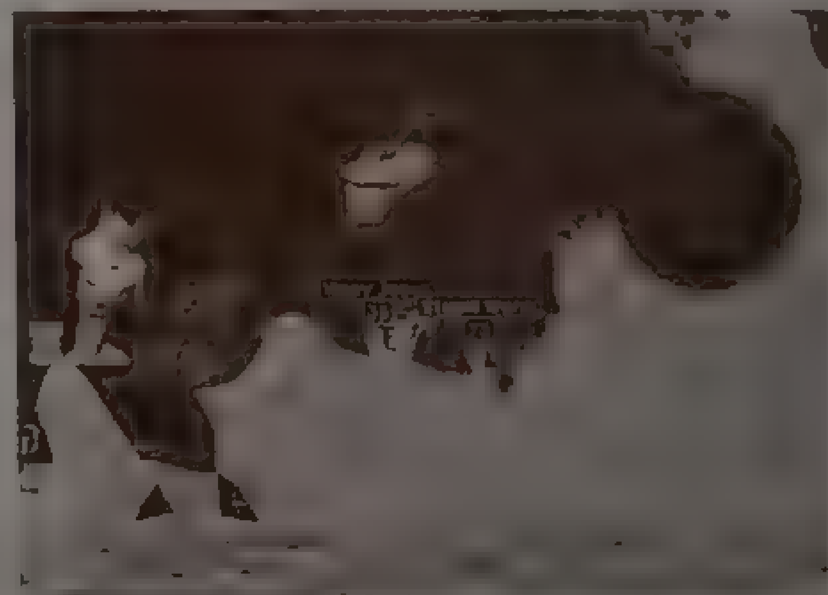
秉承前作的传统，《百战天虫大聚会》的地图充满了想象力。除了常见的五颜六色的丘陵外，还有沙漠、海滩以及帆船等多个场景。为了让一切看上去都新奇有趣，游戏加入了一种称为"Wormpot"的特性，它可以帮助玩家定制超过1千种不同的游戏风格。如修改贴图材质、武器杀伤力、物体表面光滑或粘稠度，或者设置"暴力"镜头——别担心，游戏绝不会含有任何过激画面，因为无论是虫虫还是各种环境、道具，都是100%卡通化的，而任何"卡通化的暴力"都只会给玩家带来更多的乐趣。老玩家大概还记得前作中为虫子设定语音的选项吧，这项特性也被保留了下来，仔细听听那些虫子们的话还真是搞笑呢！

那些新来的"菜虫"，不用担心自己会瞬间变成炮灰。在强大的Wormpot之外，制作组还提供了同样强大的Wormopaedia系统。这套系统将一步步地指导玩家掌握游戏要领，学习"专业"的武器使用技巧。同时，游戏的19个训练关，也将提供大量目标来供玩家测试这些武器的威力。准备就绪后，玩家就可以在游戏的16个计时任务中练练手了。而当你技巧纯熟得能够独当一面的时候，正式的单人任务也就开始了。

在《百战天虫大聚会》的单人任务中，玩家将进入各种场景，对付那些奇怪的虫子，以及这个奇怪的世界。许多任务可能会相当费脑筋，因为你手下的虫子往往要面对占有压倒性优势的对手。你也许得穿过整张地图去取得一件特殊武器，而背后是追杀而来的敌人，之后，你还得用某种异想天开的方法使用这些武器，来一个绝地大反攻。所有这些任务将教给你在各种不同情形下可以采用的战术。在面对《百战天虫大聚会》的多人游戏模式"Wormnet"里那些世界各地的"老虫"之前，这些单人任务的锤炼也是非常有益的帮助。

多人游戏方面，《百战天虫大聚会》支持18人同时参战，并加入了协作模式。不过制作组推荐的多人模式是不超过6人的团队作战。这并非出于技术考虑，而是对玩家的呵护，毕竟没什么人会有耐性去等待18个人逐一完成一回合的行动。至于那些喜欢独来独往的虫子，游戏里还有大约45个单人任务可以完成，而"死亡竞赛"模式则同时支持多人和单人游戏。

虫子是很有趣的生物，它们又软又讨人喜欢，据说尝起来味道也不错(笑-)。若一切顺利的话，玩家会很快看到这款优秀的策略游戏。相信届时，任何一个喜欢动脑筋的玩家，都会陷入虫子的世界中不能自拔了。■





游戏名称.Fighting Legends
游戏类型.即时策略[RTS]
制作公司·Maximum Chansma
上市时间:2001 年底
期待程度.★★★☆

文/Hapiii　编辑/石子

出自 Maximum Charisma 这位游戏界新锐之手的《战之传说》(Fighting Legends),是一款集合了即时策略、经营模拟以及动作等多重元素的新类型游戏,说实话,笔者尚未找出合适的形容词来解释它。在游戏中,玩家要做的就是操纵 9 个种族中的一个,建设基地、训练部队,然后将地图上所有的敌人悉数消灭。虽然这些只是普通即时策略中的基本元素,但《战之传说》的理想却是开创新的游戏流派,自然会有不少的创新。



游戏发生在埃克西索星球上,一个被冰原、沙漠、原始森林覆盖着的,变幻莫测的世界里。这个世界终年硝烟弥漫,许多种族为了生存而展开殊死搏杀,一代又一代从未终止过。为了获得更多的资源和对敌人构成更大的威胁,他们像游牧民族一样迁徙,把自己的基地从一个地方转移到另外一个地方。生存的关键是找到丰富的资源,建立基地和固若金汤的防御设施,抵抗其他种族的侵略。游戏中的种族,都拥有鲜明的外貌特征和优缺点。例如:Arachin 族是崇尚武力的民族,武器使用的娴熟程度对它们来说就是地位高低的量度;BearKats 族的外貌类似猫和熊的混合体,他们生存的唯一保障就是巨大无比的力量;人类最擅长使用弓箭,他们能一箭将小草叶剖成两半,但对近身格斗却不在行。

《战之传说》有些类似《星际争霸》和《牺牲》(Sacrifice)的混合体,其核心是"动作+策略"。在选择种族时,玩家首要考虑的是自己善于控制哪个种族,是远程攻击型的,还是身手矫健的,或者是孔武有力的。不但要比较各种族在实际战斗中的利弊,更要善加利用他们的特长,针对不同种族的敌人采取不同的策略。游戏中,除了一开始就会出现的天神和英雄外,玩家还可以控制多达 16 种作战单位。不死的天神是游戏里的上帝,玩家必须依靠他才能完成一些特殊的任务。他能够增长玩家的能力,同时统领玩家的军队。英雄则是凌驾于其他作战单位之上的高级角色,可谓"一神之下万人之上",并且在达到某一等级之后也会拥有不死之身。

在《战之传说》中,基地的作用不可低估。如果玩家的英雄被敌人击败,只要基地还在,就可以东山再起。同时,建立一支多兵种的混合部队也是必不可少的。军队的升级是游戏的一大乐趣,比如在



"单枪匹马"模式里,初期只有一种作战单位,赢取战斗之后才能给你的部队升级。但是仍然无法使用其它部队,除非你完成一些特殊的任务,而比较可靠的方法则是与其它玩家进行在线交易。只要双方同意,就可以互换军队,这样便可拥有更多的新兵种以及指挥它们的能力。

《战之传说》的操作方式比较简单,只要玩家下达了指令(如防御、进攻或两翼包抄等等),电脑人工智能便会自动完成部队的集结和分布,就连传统 RTS 游戏中的资源采集活动也可由电脑 AI 一手包办,这将有利于玩家把更多的时间和精力投入到战术的运用中来。游戏的视角虽然不是全方位的,但却可以选择切换,如战术视角、组群视角、旁观视角等等,其中最特别的是作战单位的第一人称视角,它可以帮助玩家近距离体验战斗的紧张刺激。转移基地在实战中是非常有用的,这样可以获得更多的资源,并且有利于在敌人周围积蓄力量,从而缩短进攻的距离。与《星际争霸》相似,《战之传说》中也有移动基地的设计,除了积蓄力量之外,移动基地也可以为玩家带来更开阔的视野,同时确保天神和英雄复生地的万无一失。■





游戏名称.Disciples 2
Dark Prophecy
游戏类型 策略[ST]
制作公司 Strategy First. Inc
上市日期.2001 年第 2 季度
期待程度.★★★★

文/徐罡　编辑/石子

在回合制策略游戏中,《魔法门英雄无敌》可谓是元老级的游戏了,其身后有无数地跟风作品,但无一能取得它那样的优异成绩。1999 年,由 Strategy First 公司制作的《圣战群英传》(Disciples: Sacred Lands),也是如此。不过,因为国内公司对该游戏有过代理,所以国内玩家对它并不陌生,并且还颇有好感。现在,该游戏的续集《圣战群英传 II黑暗预言》有望在今年秋季与玩家见面。

《黑暗预言》的故事发生在《圣战群英传》之后的第 10 个年头,大战之后,各种族之间的恩怨并没有消除,相反这种恩怨更加强烈和恶毒了。短暂的和平意味着一场更加残酷的战争即将来临,你——种族的精英,将担负起保护自己种族和消灭其他种族的重任。新游戏将包括 28 个主线任务及 20 个支线任务,它们被复杂的事件系统及剧情串联在一起,有些任务之间存在着某种联系,有时玩家可能必须先完成某个主线任务后才能领到相关的支线任务,而有时甚至需要打倒



了某个敌人或作出某些特定的行动后,支线任务才可以出现。

《黑暗预言》新增了大约 50 个兵种类型,使游戏中出现的兵种数量超过 200 种,每个种族大约拥有 40-50 种。所有兵种升级的余地都变大了,同时敌人变得更加好战,而且那些原先中立的种族,也会根据自己的实际利益,主动对玩家发起进攻,感觉就像是被另一名玩家操纵着。尽管中立部队的这种新能力肯定会对玩家造成影响,但是这也并非完全是坏事。

《黑暗预言》增加了许多新的物品和魔法,而且领袖的实力也比前作增强了不

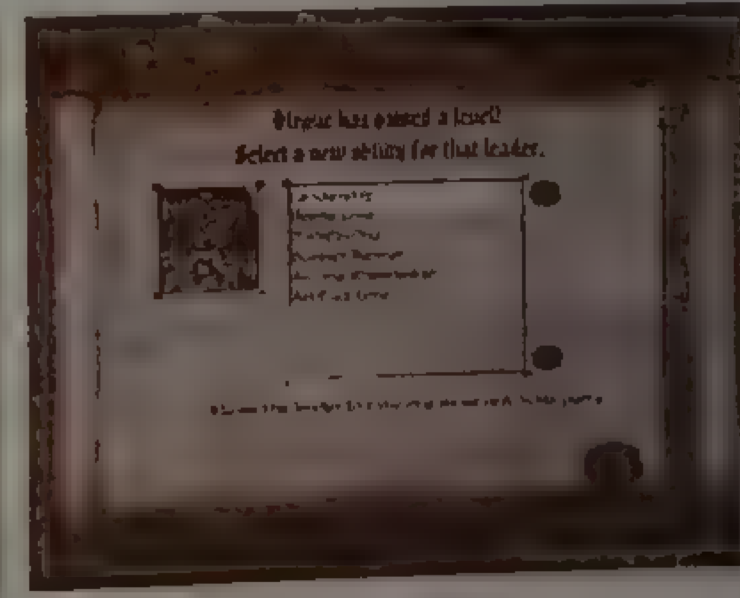


少,领袖可以携带多种提升能力的物品和魔法以及用来直接攻击敌人的特殊物品。为了增加游戏的可玩性,游戏允许玩家将高等级领袖的资料保存起来,在重新开始游戏时或连线对战时调出使用。在种族分类上,游戏没戏有添加新的种族,不过鉴于前作中 4 个种族之间的力量平衡甚佳,所以也没有什么可以诟病的。玩家依然可以指挥人类帝国中的战士和巫师,或者领导高山氏族的矮人战士以及岩石巨人;如果更倾向于邪恶一方,不妨去指挥不死部落中的鬼魂,或者命令诅咒军团的狂鬼以及恶魔散播恐怖。

前作受到批评最多的可能是其糟糕的画面质量了,所以这一次,游戏的画面确实有所提高。游戏对许多细节包括兵种的描绘方面有较大的改观,而且因为这次的战斗画面将全屏显示,多以人物形态及魔法效果的处理都焕然一新。

与前作一样,《黑暗预言》同样支持通过 IPX、TCP/IP、局域网等协议的连线对战。在游戏方式上,Strategy First 将根据玩家的要求不断增加新的内容或游戏模式,并打算在游戏正式上市之后,以任务扩展包的形式陆续推出。■









游戏名称:Original War
游戏类型:即时策略[RTS]
制作公司:ALTAR
国内代理:天人互动
上市日期:2001年2季度
期待程度:★★★★

文/Link　编辑/石子

对于ALTAR interactive，可能国内的玩家不甚了解。的确，这个小组太名不见经传了，开发《战场》之前也只在东欧发表过一部解谜游戏，但反响不大。而自从《战场》在去年的E3大展上爆出冷门之后，ALTAR便和游戏一起火了起来。在3D游戏横行的今天，这款2D风格(ALTAR宣称游戏图像经过了3D渲染)的游戏能得到广泛的关注，其制作水准可想而知。

《战场》的游戏背景设定在不久的未来：一群美国地质学家在西伯利亚地区发现了新的矿物“Siberite”。它可以作为冷聚变的催化剂，有了它未来的能源问题也就迎刃而解了。美国很想独吞这种矿物，可是Siberite却只在俄国西伯利亚地区才有。随着时间机器的发明，贪婪的老美终于决定派人返回250万年前的西伯利亚，盗取Siberite。然而这个如意算盘，俄国人和阿拉伯人也想到了，甚至比美国人行动得更早……围绕着这种神奇的矿物，三方势力展开了激烈的争夺，战争势难避免。

同许多即时策略游戏一样，游戏中的三大势力各有特点：美国科技发达，但不擅长作战；俄国拥有强大的武装，但行动力很差；阿拉伯人速度快，会偷袭，可作战装备却弱得可以。通常，即时策略的游戏步骤是建设、采集、发展和进攻，而《战场》强调的却不是这些。游戏中有一些很新奇的设定，着实令RTS迷们眼前一亮。

首先从“采集”来说，《战场》中有3种资源，其中最重要而且最特别的一种是从未来世界传送过来的“宝箱”，里面补给了一些未来高科技的武器、机械、电子部件等等——这场战争总不能用石斧和长矛来打吧！然而宝箱会散布在地图的任意角落，这就要求玩家尽可能大范围地控制战场(而不是控制更多的“矿源”)，只有这样才能发现更多的宝箱。



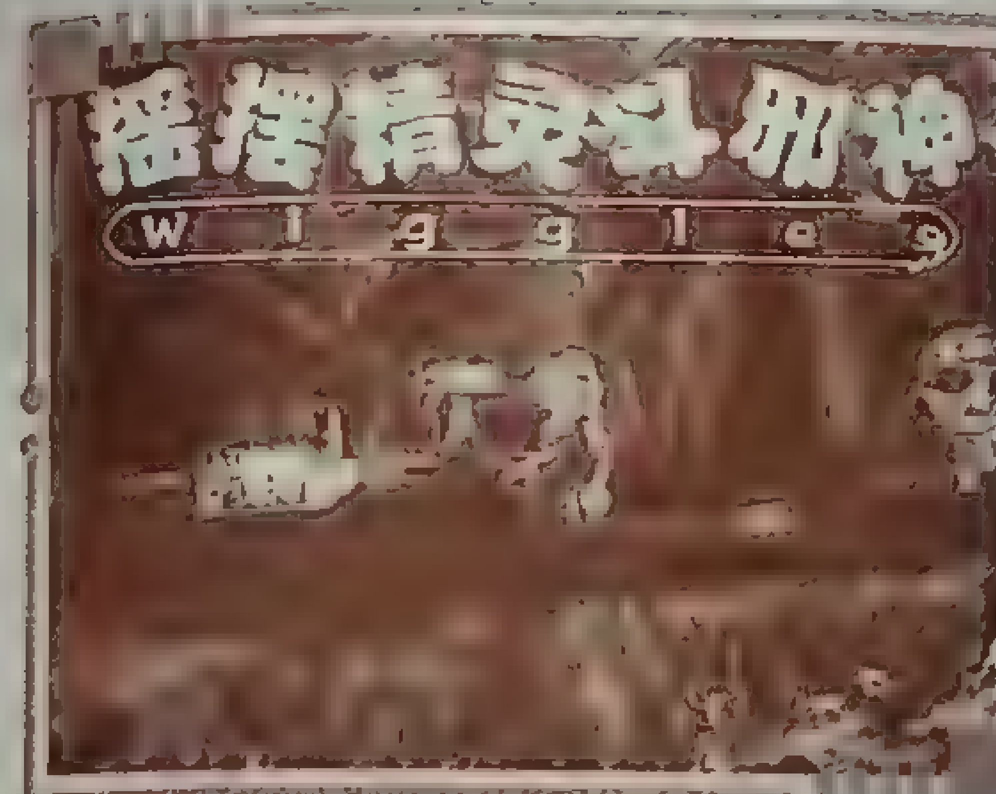
《战场》中的人员是重中之重，他们穿越时空回到远古时代，人数是很有限的，而且不允许玩家再“造”，所以一个个都非常宝贵。他们不但拥有各自的面孔和声音，还具有各自的职能，有科学家，有工程师，也有从兵营中转化而来的士兵……当然，让士兵帮着建造军事设施也未尝不可，不过大家还是各行其是的好。在行使各自职能时，他们会积攒经验升级，并由玩家来分配技能点数(编：目前好象很流行在RTS游戏中搞出点RPG的味道哦　正因为有了这样的设定，玩家需要格外地“照顾”他们。不然，若是一个辛辛苦苦地培养起来的技能点很高的人员，不小心“挂”了，那可是巨大的损失啊！

没有故事情节的游戏只会让人乏味，《战场》在这一点上没有令玩家失望。通过精心设计的关卡以及游戏中的对话，玩家将慢慢了解到《战场》丰富的剧情。游戏中的每个任务都充满了挑战性，需要好好考虑战略战术才行，有时玩家还得鬼鬼祟祟地行动，这让人联想到《盟军敢死队》。在完成任务的过程中，玩家经常会面临多重选择，不同的决定将引发不同的分支剧情，更会导致不同的游戏结局。



《战场》中还有些细节部分处理得很好。比如当人员或是车辆走进草地时，速度会减慢并留下明显的痕迹，若是被敌人发现，则会引来敌人的跟踪；游戏中的地形有高低之分，树木、建筑物等等都将影响玩家的视线；士兵的行动也是多种多样的，如匍匐前进，将有利于躲过敌人的视线；游戏中的车辆不但需要有人来驾驶，同时也需要足够的燃料补充，并且可以回收再利用……诸如此类的细微之处还有很多，需要玩家慢慢去体会。

《战场》不同于一些主流RTS游戏的是，它的画面也许不够精彩，音乐可能不够动听，但它所融入的许多新内容，给玩家带来了更多的游戏乐趣。总之，幸福的RTS迷们今年一定不会寂寞。如果你在众多游戏中挑花了眼，那就不妨来试试《战场》这款淳朴又耐人回味的游戏。■



游戏名称:Wiggles
游戏类型:策略[ST]
制作公司:Innonics
上市时间:2001年夏季
期待程度:★★★★

文/Hapiii　编辑/石子

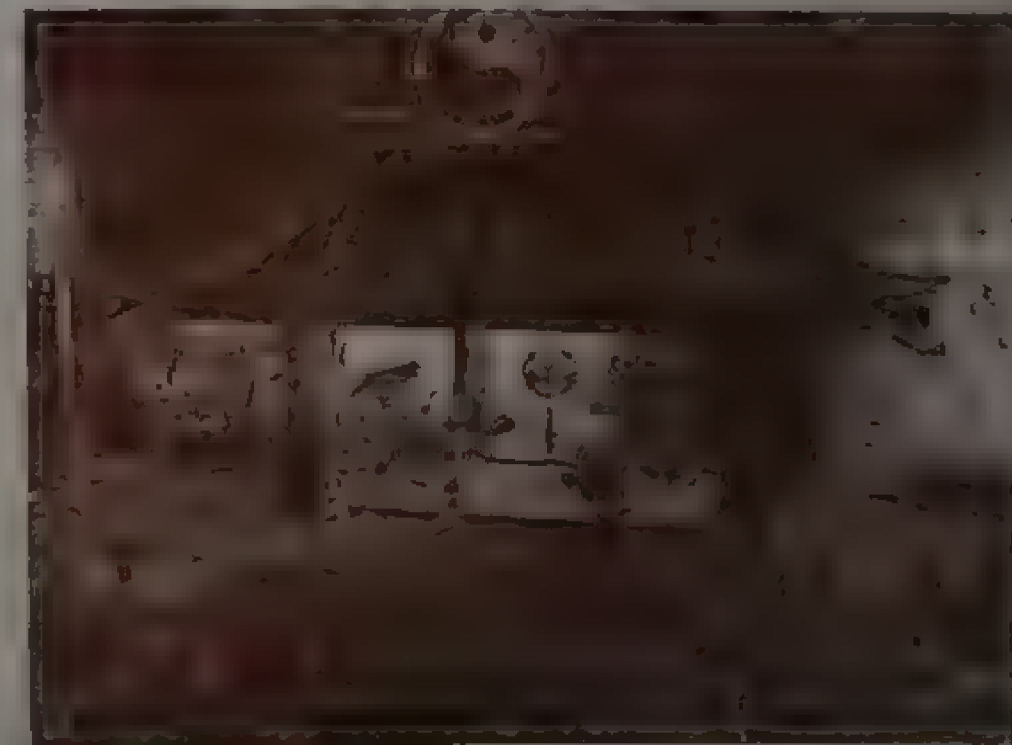
《摇摆精灵斗邪神》(Wiggles)是一个比较奇特的策略游戏，因为主角不是人，而是一群矮小的生物，名叫“摇摆精灵”。摇摆精灵生活在地表以下的世界，他们原本是一群和平、快乐、勤劳的小生灵，清晨到地面上工作，晚上则相拥而眠。不幸的是，他们中有5个种族因为祖辈的恩怨而互相仇恨，并且摩擦不断，大有愈演愈烈之势。就在此时，北欧神话中奥丁神的看门狗“芬里斯”逃到了地球上，利用



其自身的魔力肆意横行，并使用铁腕手段恐吓人民，世界也因此而陷入了黑暗统治中。唯一能够阻止芬里斯的方法，就是制作一条魔法项链来拴住它，而这个任务只有足智多谋的摇摆精灵才能完成。问题是摇摆精灵能否放弃种族恩怨，运用代代相传的技能完成这一使命呢？答案是可以，只要玩家愿意充当他们的“指挥官”就行。

曾经有过一个叫作《造物主》(Creatures)的游戏，在那里面没有任何束缚，你只需喂养和繁殖小生命，它们具有父母的特征，游戏惊人的AI和一些遗传学知识给人留下了深刻的印象。很明显，《摇摆精灵斗邪神》深受那个游戏的影响，不过不是简单地抄袭。玩家可以给摇摆精灵喂食，陪它玩耍，教它们抵御外敌人侵，另外还要培育出强大的摇摆精灵，使其后代可以有能力终结芬里斯的罪恶行径。同时，小精灵们也会自我成长，在3D的游戏世界里学习，探索它们周围的一切，并对玩家的训练作出反应。

可别小看这些像扮家家酒一样的工作，这其实是非常讲究策略的。精灵们的生活空间在地下，对他们的训练也要在地下展开。还是孩子的他们，非常需要你的呵护和培养，给他们提供娱乐及休闲的空间，让他们从生理和心理上都处于最佳状态。你要像个家长一样地照料他们，为他们安排好作息时间。摇摆精灵的作息时间很有规律，日出而作、日落而息，如果破坏了这个规律，它们就会变得缺乏训练、反应迟钝、不听指挥，甚至可能会绝食抗议。保龄球、喝酒和狂欢，都是摇摆精灵拯救世界的重要组成部分，可惜在现实生活中我们没有那么幸福(笑~)。摇摆精灵需要学习的东西很多，除了一些生活技能，如烹饪、锻造工具、饲养大鼠之外，



还要学习靠自己的智力来开发一些日常必备的机器。游戏中总共有100个任务等待玩家去解决，并有4个不同的世界有待探索。一代又一代的矮人都需要你一个人来操心，最后你很可能已经忘记了谁现在不高兴需要安慰，光是供养他们就已经够忙碌的了。

为了维持日常费用以及完成任务，玩家需要花费一些时间进行研究，制定战略计划和训练摇摆精灵的作战技巧。游戏提供了10种武器和4种格斗技巧，包括我们熟悉的空手道和跆拳道(为什么没有少林拳和武当拳？)。当你的摇摆精灵训练有素整装待发时，千万别忘了身边还有其它种族的摇摆精灵也在注视着你的行动，并会在你不注意的时候来骚扰你。就算他们不来，也不能大意，还有另外一些危险在等着你，比如火山熔岩或者邪恶的龙，因此，必须教会你的摇摆精灵们懂得观察周围的风吹草动。

娱乐、嬉闹、训练、战斗，就是摇摆精灵生活的全部。5个种族、9个角色相互间会产生不可预计的影响、20种工具、7种食物原料、10种武器、4种格斗技能将会让你没有空闲游手好闲。如此鼓吹繁衍后代的游戏，不知是否会受到“计划生育委员会”的审查，不过好在游戏也是提倡优生优育，不算和国策相抵触吧。其实游戏中透射出的观点很有些哲理，如果现在是白天就去工作吧，如果是晚上就应该娱乐和睡觉。■



游戏名称：Lingering Tale
游戏类型：网络角色扮演[RP]
制作公司：卓越数码
国内代理：卓越数码
上市日期：2001年5月
期待程度：★★★★

文/卡西欧　编辑/石子

目前，国人关注的网络角色扮演游戏《不灭传说》的制作工作已经接近尾声，预计将于今年5月和广大玩家见面。这款由卓越数码科技公司倾力打造的网络RPG，将是百分百"Made in China"的网络游戏。不过，我们未能在游戏中见到"有中国特色"的内容，故事情节反而是完全西方化的——精灵与恶魔的幻想世界。为了烘托气氛，卓越数码还聘请了著名网络作家今何在先生为游戏撰写了小说——《若星汉天空下》。

在久远的年代里，神灵和魔法是社会的主流，所有的冒险与传说都发生在一块名为"Luciham"的神秘大陆上。这里有三大体系的生物，分别是居于平原的人类、隐身山林的妖精和睡在地下的地灵。其中，人类和精灵保持着和睦状态，交往频繁，并共同统治着地面。地灵害怕光亮，他们已习惯在黑暗中生活，只偶尔在深夜里爬出地面觅食。所以三大种族之间基本上没有冲突。但是Luciham大陆并不宁静，因为信仰和习惯上的分歧，地面上的人类和精灵，面临着来自地下的挑





战——信仰邪神（人类称之为恶魔）的地灵们，因为不甘久居地下而挑起了事端，为了夺去地面世界的光明，他们期待着邪神的复生……

进入游戏，玩家可以选择扮演3个种族中的一个，达成不同的夙愿——帮助人类完成去除黑暗统一宗教的梦想；帮助地灵完成复活邪神统治世界的愿望；或是以中立的精灵身份出现，帮助两大势力达成和解。游戏的发展方向，可以根据玩家的意愿自由进行。玩家可以通过野外的锻炼提高自己的作战技能，然后领取各种赏金任务，挣更多的钱学习更多技能，为以后的战斗创造更有利的条件。若是持续从事某项工作，玩家的某种技能也会相应提高，如"铁匠"的工作可以提高打造技能，一旦小有成就，就可打造出更高级的兵器。除了通过学习和工作来获得基础技能和魔法之外，玩家可以加入行会学习更高级的技能和魔法。游戏中的行会分为10种，每种都是一个团结紧密的组织。行会不单单只是学习的场所，它还有自己的作用，也有特定的规矩。加入某个行会后，玩家就必须维护该会的利益，尽量完成行会交给的任务，以提升自己在其中的地位。遇到到困难时，可以向行会发出求救；外出时，可以到行会中招募雇佣兵。

如果你想做个独行侠，也可以，不过放心，在游戏中你决不会是个孤独的人。因为在进入游戏的瞬间，你将会拥有一个可爱的守护精灵。可不要小瞧它哟！当你寂寞时，它会陪着你；当你想结交朋友时，它会为你传递信息；当你出现危险时，它会毫不犹豫地站出来和你并肩作战……不过，它也是个有感情有思想的小宝贝，需要你的精心呵护才能逐渐的成长。

从游戏画面上看，《不灭传说》完全是走欧美幻想主义线路，其构图和表现手法与《网络创世纪》(UO)非常相似。游戏视角为斜45度俯视角，而在战斗时，则会切换成第一人称视角。当人物接近房屋时，房屋的墙壁呈现半透明状，以便玩家看清屋内的情况。据悉，卓越数码耗资20多万为《不灭传说》谱写并制作了大型的交响乐，3D片头动画配合气势磅礴的音乐，完美地烘托出游戏奇幻的色彩。游戏的操控非常简单，"一鼠走天下"，除了聊天之外，所有指令都可以通过鼠标来控制。另外，游戏还将支持Windows下的窗口运行模式。

连线速度一直是困扰着网络游戏的难题，在这方面，卓越数码已经做好了充分的准备，他们表示："运用当今先进的网络技术解决网络延迟将不成问题"。据悉，《不灭传说》将在香港、台湾及美国和欧洲地区架设服务器，令全球的网络游戏爱好者们同游同乐！■



本月欧美精彩游戏上市预览

April 2001

模拟人生之家庭派对(The Sims:House Party)

1日

游戏类型：策略
类似游戏：模拟人生
制作发行：Maxis / Electronic Arts

Maxis做经营模拟类游戏可谓轻车熟路，自从《模拟人生》大获成功之后，其资料片也是频频亮相，但那少得可怜的新增内容，却永远都不能令玩家满足，于是新的更新的资料片也会源源不断地出下去……但是，长此以往，又有多少玩家会继续买帐呢？

频繁亮相指数 ★★★★

明星之王：名利场(Stardom: Your Quest for Fame)

2日

游戏类型：策略
类似游戏：电视明星
制作发行：Montecristoc

曾经英化了中文游戏《航空大亨》的游戏制作公司，此次又推出了这款效仿《电视明星》(TV Star)的养成游戏。置身于名利场中，不择手段地争名逐利，实在令人见了心寒，但，游戏所展现的不正是我们真实的社会吗？！

策略指数 ★★★★

PBY－5远程轰炸机(PBY－5 Catalina)

2日

游戏类型：模拟
类似游戏：微软模拟战机
制作发行：ABACUS Software

模拟二战空战的游戏，有民用机模拟飞行与军用空中交战两种游戏模式。不过，轰炸机变民用机能有什么作为呢？不会是看它的运输舱够大吧。

拟真指数 ★★★★

珍珠港(Beyond Pearl Harbor)

2日

游戏类型：模拟
类似游戏：激战太平洋
制作发行：Valusoft / InterActive Vision

《激战太平洋》系列的又一个附属产品，如今的资料片也成系列，特别乱。搞不清究竟是续集还是资料片，厂商也乐得混水摸鱼，反正你掏钱他偷着乐。

借题发挥指数 ★★★

亚瑟王传奇：天命之师(Arthur's Knights: Tales of Chivalry)

2日

游戏类型：RPG
类似游戏：圆桌骑士亚瑟王
制作发行：Cryo

本月的资料片出得特别多。这同样是一个畅销游戏的资料片，而故事情节也依然围绕着亚瑟王的圆桌骑士们展开。但是，在解救了亚瑟王之后，圆桌骑士的故事却没有什么新异，不免令人怀疑：这个主题还有延续的必要吗？

创新指数 ★★

圣战群英传Ⅱ黑暗预言(Disciples 2: Dark Prophecy)

12日

游戏类型：策略
类似游戏：魔法门英雄无敌
制作发行：Strategy First / TBA

完全模仿"魔法门英雄无敌"系列之作，不过是换了背景和角色。与前作相比，续集混合了更多的种族，新增了大约50种单元，人物造型和周遭环境刻画还算细腻，魔法效果也不错，给人一种焕然一新的感觉。

克隆指数 ★★★★

飞翔！Ⅱ(FLY! Ⅱ)

15日

游戏类型：模拟
类似游戏：微软模拟飞行
制作发行：Terminal Reality / Gathering of Developers

严格的说，《飞翔！Ⅱ》只能算是去年推出的《飞翔！》(FLY!)的升级版本。这是绝对正宗的纯模拟飞行游戏，没有战斗、没有追逐，只有飞翔。与《微软模拟飞行》有一拼。

纯粹指数 ★★★★★

财富王子Ⅱ(Merchant Prince 2)

16日

游戏类型：策略
类似游戏：欧罗巴区商
制作发行：Holistic Design / Take2 Interactive

一个集贸易、政治、军事于一身的回合制策略游戏，很奇怪，同样类型的中文游戏就只会做武侠神魔题材，而老外就能寓教于乐，把枯燥的教育做成好玩的游戏。看来，我们的制作公司真正要学习的，该是人家的[illegible]

策略指数 ★★★

本月欧美精彩游戏上市预览

April 2001

热带风暴(Tropico)

16日

制作发行：PopTop / Gathering of Developers

一款全新概念的经营模拟游戏，起点在加勒比海中的小岛上，玩家所要做的就是管理这块由 80 多种不同建筑物组成的美丽家园。除了经营模拟元素之外，游戏还融合了许多不同类型游戏的特点，因此看起来极具个性和吸引力。

风光旖旎指数 ★★★★

梯队(Echelon)

15日

制作发行：Buka Entertainment / Bethesda Softworks

综合了所有飞行模拟游戏的优点，在整体视觉上实现了写实主义和科幻风格的统一，应该比《银河飞将》系列有所突破。开发公司是俄国人，优势是不墨守成规，缺点是语言方面不够规范。

突破传统指数 ★★★★

幽浮：异形杀手(X-COM Enforcer)

17日

制作发行：Microprose / Hasbro

目前为止，该系列已经推出了 10 多部作品，也该换换样了，老是抱着回合制策略不放早晚得下岗，而且《异尘余生》的异军突起，也严重威胁着它的领地，死守是绝对不行的，为了挽回这个老品牌的地位，"幽浮"游戏史上第一部 100% 的动作游戏也就此诞生了。

风云突变指数 ★★★★

亡命之徒：生死抉择(Desperados Wanted Dead or Alive)

18日

类似游戏：盟军敢死队

制作发行：Spellbound / Infogrames Entertainment

完全克隆《盟军敢死队》，只是把背景搬到了美国西部。赏金猎人、墨西哥匪徒替代了盟军和纳粹。如果说《盟军敢死队》开创了另类策略游戏先河的话，那么面对它的跟风产品，我们只希望不要画虎不成反类犬，辱没了这个游戏类型的辉煌。

克隆指数 ★★★

神秘岛Ⅲ流放(Myst 3 Exile)

23日

类似游戏：神秘岛系列

制作发行：Presto Studios Inc / Mattel Interactive

自从《神秘岛》问世至今已有 7 个年头了，作为 PC 游戏史上最畅销的产品之一，如何使该系列重获新生，则是它的新东家 Presto 最该考虑的问题。我们相信，作为一家老牌冒险游戏开发公司，Presto 应该有这个实力再造"神秘岛"的辉煌。

重铸辉煌指数 ★★★★

星际迷航：深空 9 号主权战争(Star Trek Deep Space Nine - Dominion Wars)

25日

与"幽浮"系列一样，《星际迷航》也是个多产的游戏系列，虽然国内的反响不大，但在国外还是有很多拥趸的。只可惜对玩家来说，无论是题材，还是游戏类型，都已经不算新鲜了。

青春永驻指数 ★★★

星际能源基地(O.R.B)

30日

制作发行：TBA / Strategy First Inc

又是一个为了太空能源而争得你死我活的游戏。无论从题材还是游戏方式上，都已经属于泛滥成灾的范围了。之所以这样的游戏还有市场，可能和人们自身的能源危机感有关吧。

值得深思指数 ★★★

独立战争Ⅱ浩劫边缘(Independence War 2: The Edge of Chaos)

30日

这并不是以独立战争为背景的游戏，而是一款货真价值的太空模拟游戏，其前代曾被引进过国内，但结果却和《星际迷航》系列一样悄无声息。

难以预料指数 ★★★★



2000 年 1 月 23 日，除夕之夜

寒风刺骨的除夕之夜，我终于得到了一款期待已久的赛车游戏——《冠军拉力赛》(Rally Championship)。《极品飞车》的包装盒静静躺在案头，正看着主人将一个新伙伴装到硬盘里。窗外不知不觉飘起了纷飞的雪花，寒风掠过窗几，发出"嘘嘘"的啸声

铃铃……，电话铃响了。

"是'王牌'先生吧？"对面传来一个低沉的声音。

"我是王博。"对方这样直呼绰号多少有些使我感到唐突。

"请问，《冠军拉力赛》准备好了吗？"

"是的，已经准备好了。"我答道。

"我们的比赛定在大年初二可以吗？"对方问道。

"当然可以。"

"嘟……"电话已经挂断了，只剩下窗外的风声。



老实说，我也不知道这个人的真名叫什么，只知道他在街机上名人榜的签名是"SCH"，曾经是《世嘉拉力》和《梦游美国》的双料冠军。几天前，游骑兵希望我们之间进行一场高手之间的对决，并允诺了一笔丰厚的奖金。比赛总是能令我兴奋不已，无论是电脑游戏、足球比赛、中国象棋还是篮球，抑或是预测体育比赛的结果。屈指算来，自己认真玩过的游戏不下 100 个，但从未尝试过闯关模式，只对"网络对战模式"情有独钟。我一直不明白，"胜负"为什么对自己有着无穷的吸引力？现在的我只想一心一意击败对手。

2000 年 1 月 24 日，大年初一

灰蒙蒙的早晨，古都北京淹没在铅灰色的尘雪之中，黝黑的护城河水环城而过，宽阔的马路分外冷清。故宫高大的城桓巍然屹立，目睹着稀疏的车辆在面前缓缓流过，此时的我，正坐在一部出租车里赶去拜访一位著名拉力赛手。

中国汽车运动联合会是一座高大幽深的建筑。值班室的门开了，迎接我的是一位身材高大的中年汉子，此君名叫聂桐春，参加过历届香港-北京汽车拉力赛，是中国车坛的元老级人物，从他不慌不忙的举止和慢条斯理的言谈中能感受到一位职业车手的沉稳。

"其实，任何比赛比的并不仅仅是你的反应、手脚和体力，最重要的是你的心理素质。比如车速最高的时候也是车手最紧张的时候，这时候不要看速度表，仔细听领航员播报前方的路况。"聂桐春操着一口地道的北京话侃侃而谈。"把心思集中到比赛上，用心感觉油门、刹车和档位，不要让私心杂念影响你的发挥。比赛之前，最好将可能发生的情况事先想一遍，就像放电影那样历历在目……"

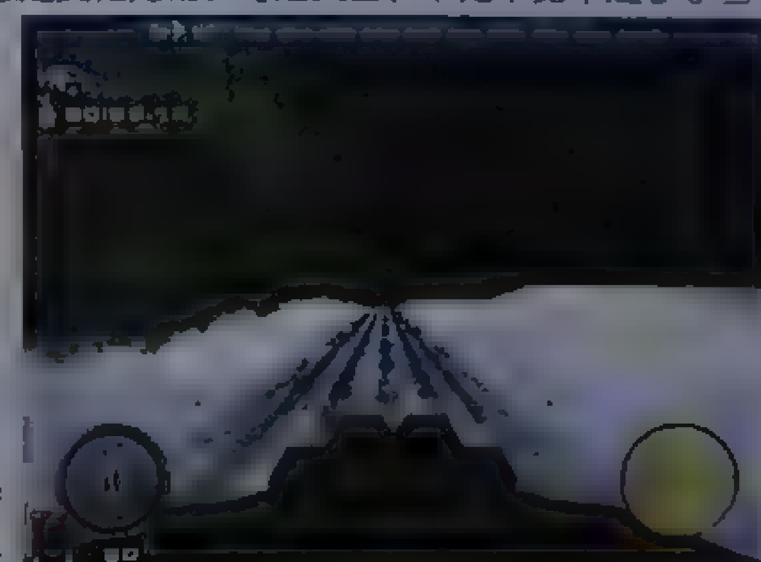
我们谈笑风生、其乐融融，今天的访谈使我颇有收获，明天的对决也自然成竹在胸。

车窗外，节日的北京在夕阳的映衬下分外瑰丽，长安街早已华灯初上，电报大楼的钟声在人们耳畔回响，街上的人多了，雪不知不觉停了，空气清澈，我借着依稀的月光极目远眺，隐约间能望见湛蓝色的燕山和盘亘其间的长城。真希望明天的比赛尽快来临！长夜漫漫，看来，今晚又将是一个不眠之夜。

2000 年 1 月 25 日，大年初二　威尔士拉力赛

期待已久的比赛如期举行，我和我的对手将穿越威尔士的崇山峻岭。进入游戏，给人印象最深的是画面异常俊美——群山巍峨，碧空万里，青山翠谷，鸟语花香，整个赛段坐落于幽深的峡谷之中，当赛车快速穿过茂密的森林，你仿佛能感受到清新的空气扑面而来……

然而英国的天气总是变化无常，时近黄昏，不知不觉下起了小雪，雪粒扑向车窗，很快又被雨刷器驱走，太阳正逐渐落下山去，群山在车灯和月光的映衬下银装素裹，为雪夜赛程平添了几分神秘的色彩。小雪很快变成了漫天飞舞的鹅毛大雪，赛车飞驰着，将周围的雪花撕成碎片。能见



度越来越差，路面越来越湿滑，游戏的设计者仿佛在刻意让玩家体会大自然的威力

第一天比赛结束，我领先了 SCH 半分钟，一个良好的开端。

2000 年 1 月 26 日，大年初三　倍耐力拉力赛

在游戏中，这个赛段安排在拂晓发车。雪亮的车灯扫过树林和灌木，隐约间能看到远方连绵不断的丘陵。天空逐渐泛白了，林间的早晨分外清新，银灰色的薄雾弥漫在乡间小道上，四周没有一个人，只有两位车手尽情享受着高速奔驰的快感。

漫长的赛道越来越像一座巨大的迷宫。岔道隐藏在拐角后面，你稍不留神就会错过。而路边堆放的原木也在时刻威胁着你的赛车。当比赛进行到第 4 赛段，林中漫起大雾，不久，天空淅淅沥沥下起小雨，烟雨蒙蒙，暮色苍茫。我打心眼里喜欢这种长途比赛，因为每一秒钟你都不能松懈，整个身心完全投入到竞赛之中，你或许会感到自己化作一匹日行千里的骏马，尽享高速奔驰的愉悦



疑想中我的赛车猝不及防撞上了一棵巨树，保险杠歪七扭八地耷拉在车头，发动机白烟滚滚，显然是冷却系统出现了故障，引擎随时有可能因过热而爆缸，千钧一发之际，真不知运气会不会站到我这边?

我挣扎着驶过终点线。第二天比赛结束，SCH 的成绩反而超出了。

2000 年 1 月 27 日，大年初四　苏格兰拉力赛

游戏中的苏格兰拉力赛以惊险刺激著称！左边是尖利的峭壁，右边是深不可测的悬崖，这样的路段足以令任何车手不寒而栗。同时你还得克服一个又一个连续的 S 弯、直角弯和急转弯，时而是碎石路面，时而是柏油路面，时而又是泥土路面。此时的我，一方面心里战战兢兢，另一方面却尽量表现得若无其事。一个人的双重性格或许只有在比赛中才能被淋漓尽致地挖掘出来。我预感到自己正在逐渐进入比赛的疲劳期，现在只有不断地用心理咒语暗示自己不要犯错误。不久，落日西垂，时暮苍穹，比赛将变得更为艰险。



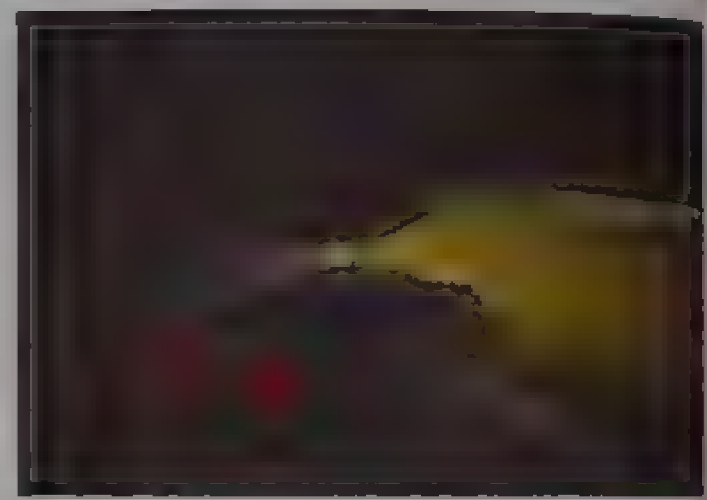
长时间的疲劳驾驶，使双方的翻车次数骤增。最后，这种人仰马翻、车毁人亡的场面已使我们习以为常了。此时，另一个自我冒了出来，这个自我在不断诅咒 SCH 犯错误，而自己坐收渔翁之利。人，毕竟是一种自私的动物，会不择手段地达到目的，我愈发感到自己正陷入拘泥于胜负的小圈子。

今天的比赛，双方都表现得像两个业余选手。

2000 年 1 月 28 日，大年初五　西亚特拉力赛

按照英国拉力赛的赛程，这个赛段安排在傍晚至深夜进行，仿佛故意考验车手的技术和胆识。赛车将穿过林地和山谷，其间河流纵横、水坝林立。夜，深沉沉的，路边的古堡、庄园、酒馆和守林人的木屋都仿佛躲在暗处静候着嘲笑我们的失误。在长长的直道，你可以将赛车开到极限速度，不过这时的赛车已变得无法控制。双方都不想再犯错误，并且为每一秒的优势而拼争。

我努力想争自己状态最佳时的表现，借以缓解不断增加的心理压力。其实，大家只是在玩一个游戏，但联网游戏的结果往往是这样——双方越来越认真、越来越投入，直至把胜负荣辱看得比娱乐更重要。沿途观众照相机的闪光灯发出刺目的光芒，将我从混乱的思绪中拉回现实，我的赛车被一座小丘顶得凌空 360 度滚转，然而奇迹发生了，赛车正好四轮着地并得以继续行驶。不过，SCH 就没这么走运了，他的赛车发生了翻车事故，车顶朝下摔在赛道中央，赛车的样子惨不忍睹。



今天，我领先结束比赛，但我并不开心。

2000 年 1 月 29 日，大年初六　斯特纳拉力赛

赛车在仅仅能容下一辆车宽度的胡同里飞速穿行，以至于两旁别墅的宅院、栅栏和围墙一闪而过、目不暇给，高度的紧张使得我多次错拐进路边的宅院，而对手的赛车索性一头扎进围墙，无论如何倒档都无济于事，第一赛段的成绩不得不取消。赛车驶上英国的乡村公路，周围是整洁的农舍、飘香的果园，菜地郁郁葱葱，金黄色的麦田在阳光的映衬下显得分外迷人，但两位车手早已无暇欣赏这田园美景。

英国的天气总是阴雨连绵，这一点在游戏中体现得很真实。发车前我不慎预装了晴天使用的干地轮胎，赛道本来就非常湿滑，平滑的干地轮胎使得赛车在过弯时几乎横滑并留下一条条清晰的胎印，我开始逐渐喜欢这种大幅度的侧滑动作，或许是因为它太富有"诗意"了。但突然而至的急转弯使我狠狠撞向一座电话亭，然后被反弹回来并横躺在公路上，挡风玻璃被震得粉碎，游戏的制作者似乎很喜欢让事故细节久久铭刻在玩家心中。

我开始厌倦这艰苦卓绝的比赛，以致于每隔 1 分钟，总不免在直道驾驶时"小睡" 2、3 秒。我仿佛感到自己正在变成一个机器人，机械地重复着一个又一个转弯动作，比赛越来越使人感到压抑，双方都几乎透不过气来。这样的比赛足以拖垮竞赛者的意志，即便是具有惊人忍耐力的人，我的内心已经开始对自己是否具备足够的潜能产生怀疑……

2000 年 1 月 30 日，大年初七　曼克斯岛拉力赛

游戏的最后一站安排在风光绮丽的曼克斯岛。这是一座峰峦叠嶂、被碧蓝海水环抱的美丽岛屿。虽然这只是电脑游戏中的场景，但你仿佛能感到海风阵阵，远山青丽，风景如画的赛段令人好象置身于一个真实的世界。

岛上路面以柏油为主，速度极高、酣畅淋漓！有一个斜坡可以使车子飞出 100 米开外，不过障碍物就放置在着陆点！在一段直道我将赛车开到 250 公里/小时的速度，前方的转弯离我还有多远?刹车点在哪?此时的心情是难以形容的。夜晚来临，凉风习习，淅淅沥沥的毛毛雨下了起来，细雨蒙蒙，使得比赛的最终结果令人捉摸不定。

而此时的我，才真正体会到什么叫"胜负只在一念之间"，我开始喜欢这种既紧张、又微妙的心情，不知为什么，我希望比赛不要结束，希望赛程无限延长，棋逢对手是一种多么难得的境界，我感到自己心灵升到高空，正静静注视着地面激烈的争夺。记得有这样一句明言——最可怕的敌人是自己，最陌生的朋友还是自己。一个人能认清自己并不是一件容易的事，或许游戏可以帮助你，帮助你认识、战胜乃至超越自己，那将是一种非常美妙的心情。



两人的赛车终于冲过了终点，使为期 6 天、总长度 500 余公里的漫漫征程画上了一个圆满的句号。此时，成绩和奖金反倒显得不重要了，比赛带给我们的乐趣远远胜过它的结果，享受竞争实在是人生的一大快事，至于成绩表，烧掉好啦，我和我的对手相视而笑，相信我们今后的比赛会更精彩、更令人难忘！



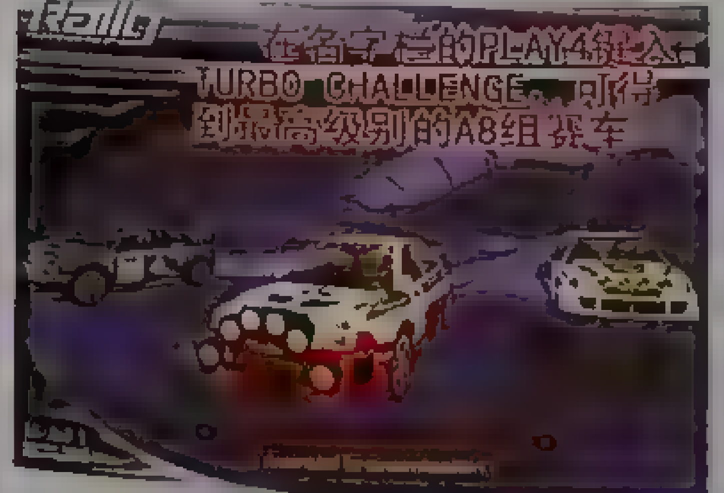
2000 年 1 月 31 日，大年初八

清晨的北京春意融融，冬雪消退了，隐隐间轻风拂面，一轮久违的红日从东方冉冉升起，将温暖撒向大地，郊外的良田美景生机盎然，喜鹊在林间嬉戏，远空的雁群正缓缓从南方飞来……此时此刻，我和 SCH 正坐在聂桐春那部经过改装的标志 106 拉力赛车里，驶向群山环抱的中国拉力赛手培训中心。驾驶真正的拉力赛车是一种怎样的感受?和电脑游戏究竟有什么样的区别?

我既紧张、又兴奋地期待着即将开始的试车……

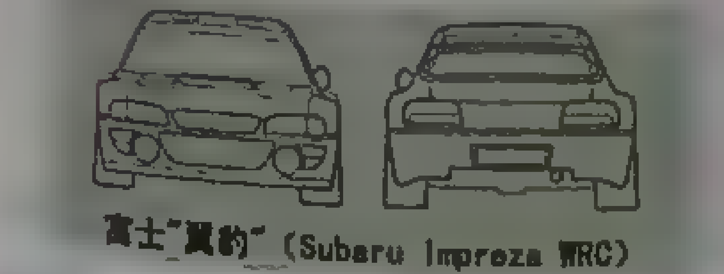
一、如何挑选一款适合你的赛车?

在名字栏的 PLAY4 键入 TURBO CHALLENGE，可得到最高级别的 A8 组赛车。



①富士"翼豹"(Subaru Impreza WRC)

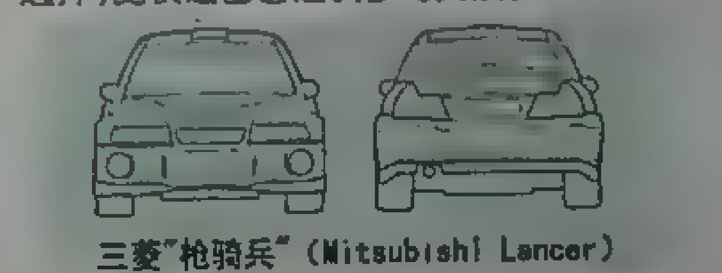
由日本富士重工设计生产，发动机水平直列，全车配重平衡，驾驶稳定。引擎动力澎湃，直道速度惊人，但扭力欠佳，适合于弯道较少、直道较多的赛段。



富士"翼豹"(Subaru Impreza WRC)

②三菱"枪骑兵"(Mitsubishi Lancer)

芬兰选手马基宁驾驶该车连夺 4 届世界拉力锦标赛冠军。发动机的扭力很好，驾驶起来既灵活又平稳，但该车马力并不是最理想的选择，比较适合弯道较多的赛段。

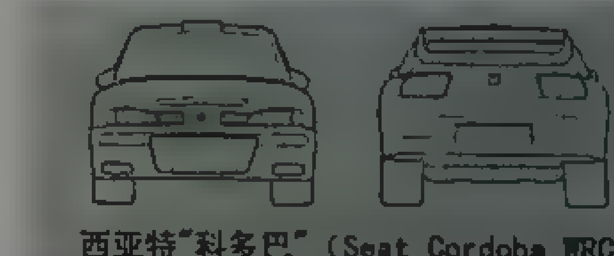


三菱"枪骑兵"(Mitsubishi Lancer)

③西亚特"科多巴"(Seat Cordoba WRC)

西班牙生产的轿车，车身小巧，操纵灵活，不仅转弯性能很好，直道表现也不错，适合弯道和直道混杂的赛段。

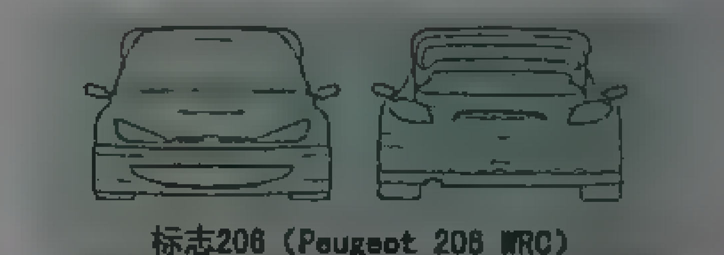




西亚特"科多巴"(Seat Cordoba WRC)

④标志 206(Peugeot 206 WRC)

虽然车型怪异，但扭力高，且马力也很强劲，尤其擅长沥青路面。值得一提的是，首次参加世界拉力锦标赛的芬兰车手格隆霍姆驾驶该车夺得 2000 年度世界冠军。



标志206(Peugeot 206 WRC)

⑤波尔顿"佩索纳"(Proton Wira/Persona)

马来西亚的一家汽车公司仿造三菱"枪骑兵"生产的车型，多次参加英国拉力锦标赛，性能和"枪骑兵"近似。

在 A7、A6 和 A5 组别还有大众、现代、雷诺、尼桑、沃克斯豪尔、斯柯达、雪铁龙和本田



等车型，爱好者可根据自己的爱好选用。在游戏中没有著名的丰田“花冠”（Corolla）和福特“焦点”（Focus），实属遗憾。

二、如何调节你的战车，如何使它发挥出最高性能？

①避震器高度调节

由于沥青和冰雪等路面较为平缓，因此可以将避震器的高度适当降低，以使得车辆的重心降低，便于在弯道保持平衡，而在碎石和泥沙等较为恶劣的路面，适合使用比较高的避震器，以使得轮胎的附着力提高以及驾驶更平稳。

②避震器软硬调节

同理可证，在平缓的沥青路面和冰雪路面可适当将避震器调硬，便于轮胎对地面的附着力，而在颠簸的碎石路面和泥沙路面可适当将避震器调软，以使赛车更平稳、附着力更强。

③方向盘调节

将方向盘的灵敏度调高，有利于使车辆的转向更为灵敏，适合多弯、崎岖的赛段，但快速转动方向盘会使前轮的阻力随之增加，车速会有所减慢；将方向盘的灵敏度调低，有利于使前轮的阻力减小并提高车速，适合直道较多的赛段，但车辆的转弯灵敏度也会相应变得迟钝。

④刹车重心调节

刹车重心移向前轮，车辆在直道时制动效果好，但不利于在弯道使出侧滑甩尾动作，适合直道较多的赛段；刹车重心移向后轮，车辆在弯道的制动效果好，而且能做出侧滑甩尾的动作，但在直道刹车时后轮会发飘，且刹车效果不佳，这样的刹车配置适合连续多弯的赛段。

5 档位的齿轮比例调节

将档位的齿轮比例缩小，有利于提高车辆的加速性能，但车辆的极限速度不会很高，将档位的齿轮比例扩大，有利于使赛车发挥最大的极限速度，但车辆的加速过程会变得较慢。

6 轮胎类型调节

分为光骨、晴雨混合、雨天、碎石、雨天碎石和雪地六种，比赛前你要特别留意赛道介绍和天气预报，选择和路面状况相匹配的轮胎。如果雨天比赛使用光骨轮胎，那么赛车迟早会甩出赛道，如果在晴天的沥青路面上比赛，而你使用的是碎石路面使用的轮胎，那么你的车速肯定不会太高。

三、想快速成为一名“职业车手”吗？跟我学。

起步

职业车手在起动的一瞬间一般将转速保持在 5000 转左右，太高会导致轮胎打滑，太低会使加速缓慢。如果是雨天发车，可将转速降低至 4000 转左右，以提高轮胎对湿滑路面的附着力。



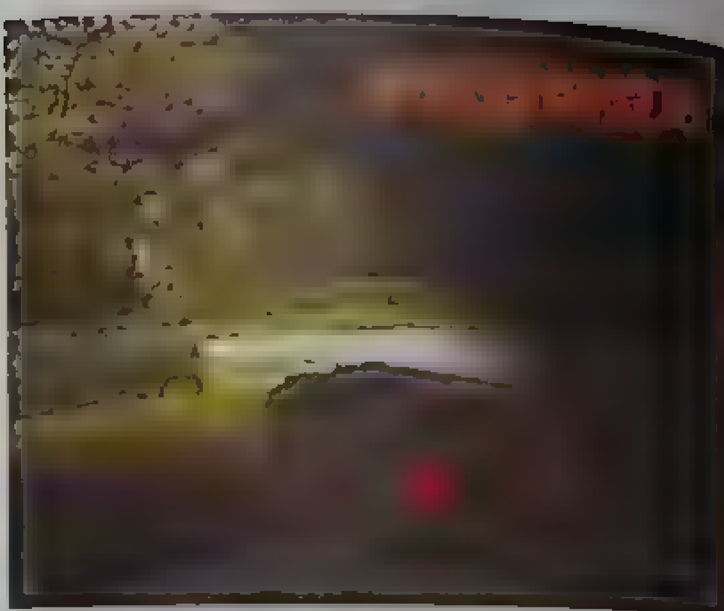
直道

你要尽可能将赛车保持在路中央行驶，因为路面的附着力高于周围的草地、碎石和砂土，尽量不要使轮胎压到路边的碎石和草地，这会大大降低你的车速。

捷径

如果你面临一个直角弯或连续的 S 弯，可





以适度走捷径，但尽量不要松开油门，因为碎石和草地的阻力很大，松开油门会降低车速，过这种“玩法”的关键是一鼓作气冲过去。



中弯

先降低车速，使车速适合于这个弯道的半径。由于中弯较长，因此要在过弯时不断加油，用车辆的扭力使车辆甩尾，同时避免由于松开油门而降低车速。



直角弯

刚才说过走捷径的方法，另一种方法是先刹车使车辆降低车速，然后一边猛打方向盘，一边拉手刹，接着立即加油。手刹会使车辆的后轮抱死，加油会使车辆甩尾并迅速通过这个弯道。

急转弯

急转弯是技术要求最高的弯道，将刹车踩到底，使车辆充分制动，当车速降到 90 公里时



拉动手刹，使车辆的制动和甩尾同步进行，同时猛打方向并立即加油，使车辆加速“拧”出去。注意，不要等车身完全转过来再加油，加油要早并使引擎保持高转速。

大弯

过大弯没必要松开油门，力争全速通过、分秒必争。

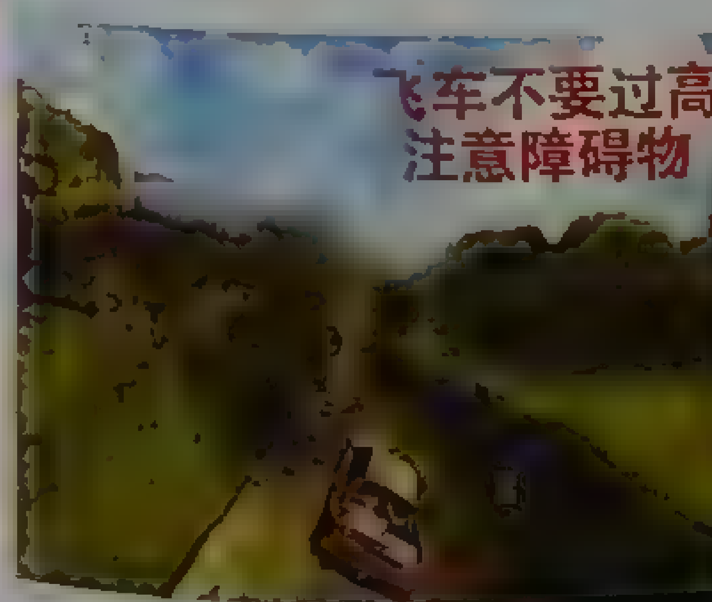


S 弯

S 弯道是一个技术要求很高的弯道，职业车手的做法是：使车辆充分降速并稳健地进入第一个弯，速度宁可慢一些也不能太快，否则你根本无法应付第二个弯。准确地进入第一个弯后立即加油冲出第二个弯。注意是“先慢后快”，而不是“先快后慢”，成功的关键是耐心。

飞车

车辆遇到小丘或土包会由于巨大的惯性和仰角而凌空飞起来，飞车很过瘾，但聪明的



赛手对这种“特技动作”从来都是有所节制的，因为飞得过高会偏离赛道或由于剧烈的落地使车辆部件受损。

手排挡

使用手排挡很有成就感，关键是要听转速（引擎声音的变化）而不是斜眼看转速表，因为这会分散你的注意力。尽量少用 1 档，虽然过急转弯时 1 档的扭力最大，但对变速箱的磨损也最大。



驾驶视角

想获得好成绩，以高视角为宜；想感受拉力赛的刺激，还是“坐”在驾驶舱里效果最佳

领航员

要能听懂领航员的英语，这比看弯道提示更有效，职业车手从来都是用耳朵了解前面的弯道状况。

刹车

分为刹车和手刹两种，前者的制动距离最短，但做不出充分的侧滑动作，适合在直道降低车速；后者能轻而易举地使车辆甩尾，适合在弯道使用，但在直道制动时会使车辆摇摆不定。此外，在保证安全的前提下，要尽量减少刹车次数。

安全

车手要不时用眼角余光扫一眼微缩地图，留意岔道、急转弯、凸凹路面和障碍物，一旦赛车失控要设法保持车辆平衡，尽量不要翻车。就人的生理周期而言，任何车手一般都会在比赛 10 分钟后出现“走神儿”（如图 3 10）。

最佳记录

打破一个赛段最佳记录的方法是比赛中不去看、也不去想这个赛段的最佳记录，把自己的心思集中在驾驶上。

身心调节

许多玩家在游戏时会不自觉地肌肉绷紧或屏住呼吸，前者会导致疲劳“驾驶”，后者会导致脑部缺氧。注意要不断提醒自己放松肌肉和深呼吸。此外，游戏一段时间后要注意到阳台晒晒太阳、眺望远方，以免造成眼部劳损或因长时间注意力集中的头疼。游戏毕竟是游戏，重要的是愉悦身心、丰富生活体验，千万不要把一个赛车游戏当作模拟训练器。

四、附录

此次拉力赛各赛段成绩表和所用赛车，供诸位玩家参考比较，祝各位再取佳绩！

沃克斯豪尔·威尔士拉力赛（Vauxhall rally of wales）

1/6 赛段：11 分 20 秒 06（西亚特“科多巴”）
2/6 赛段 10 分 12 秒 76（西亚特“科多巴”）
3/6 赛段 14 分 15 秒 70（西亚特“科多巴”）
4/6 赛段 14 分 32 秒 04（三菱“枪骑兵”）
5/6 赛段，16 分 15 秒 58（富士“翼豹”）
6/6 赛段，13 分 16 秒 59（富士“翼豹”）

倍耐力国际拉力赛（Pirelli international rally）

1/6 赛段 22 分 27 秒 34（三菱“枪骑兵”）
2/6 赛段 19 分 02 秒 74（三菱“枪骑兵”）
3/6 赛段 16 分 24 秒 44（标志 206）
4/6 赛段：19 分 04 秒 64（标志 206）
5/6 赛段，9 分 12 秒 68（标志 206）
6/6 赛段 16 分 49 秒 47（沃尔顿“佩索纳”）

RSAC 苏格兰拉力赛（Rsac scottish rally）

1/6 赛段，9 分 29 秒 76（三菱“枪骑兵”）
2/6 赛段 5 分 34 秒 66（三菱“枪骑兵”）
3/6 赛段 5 分 46 秒 71（三菱“枪骑兵”）
4/6 赛段 6 分 57 秒 83（西亚特“科多巴”）
5/6 赛段，17 分 56 秒 38（三菱“枪骑兵”）
6/6 赛段 20 分 18 秒 91（三菱“枪骑兵”）

西亚特拉力赛（Seat jim clack memorial rally）

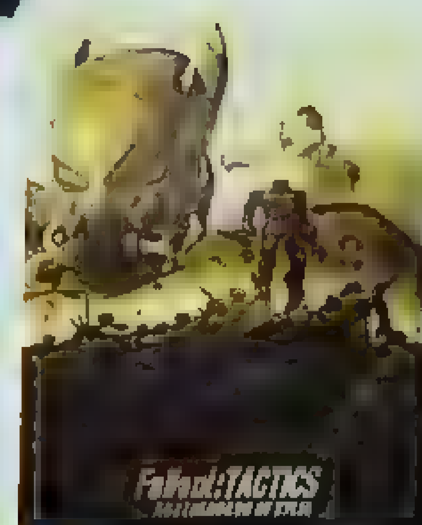
1/6 赛段 3 分 56 秒 92（标志 206）
2/6 赛段 6 分 39 秒 72（富士“翼豹”）
3/6 赛段 5 分 49 秒 65（富士“翼豹”）
4/6 赛段 5 分 55 秒 06（波尔顿“佩索纳”）
5/6 赛段 1 分 54 秒 87（波尔顿“佩索纳”）
6/6 赛段 6 分 25 秒 32（西亚特“科多巴”）

斯特纳拉力赛（Stena line ulster）

1/6 赛段 9 分 14 秒 63（波尔顿“佩索纳”）
2/6 赛段 11 分 42 秒 57（富士“翼豹”）
3/6 赛段 12 分 29 秒 78（富士“翼豹”）
4/6 赛段 11 分 44 秒 72（富士“翼豹”）
5/6 赛段 8 分 45 秒 81（富士“翼豹”）
6/6 赛段 8 分 23 秒 80（标志 206）

索尼·曼岛国际拉力赛（Sony manx international rally）

1/6 赛段 5 分 18 秒 97（波尔顿“佩索纳”）
2/6 赛段 8 分 40 秒 72（富士“翼豹”）
3/6 赛段 10 分 47 秒 11（富士“翼豹”）
4/6 赛段 4 分 22 秒 18（标志 206）
5/6 赛段 10 分 28 秒 74（标志 206）
6/6 赛段 12 分 16 秒 88（标志 206）



钢铁兄弟会

文 HAPIII 编辑/游骑兵

传统的 RPG 如今已经在许多方面被彻底地改变了，而改变得最彻底的无疑是《异尘余生》(Fallout)系列最新推出的《异尘余生策略版 钢铁兄弟会》(Fallout Tactics Brotherhood of Steel)，因为当年参与了“RPG 保卫战”的“异尘余生”系列居然把新游戏定位在战术游戏类型上。游戏公司认为，尽管这一 RPG 系列的一代和二代卖得不错，但是成功的游戏如果没有一些新的元素出现，也会令拥戴它的玩家厌倦。《异尘余生策略版》是一个小组战术游戏，同时结合了《幽浮．飞碟防御战》(X－COM· UFO Defense)和《铁血联盟》(Jagged Alliance)的游戏风格。新游戏并没有被冠名为《异尘余生Ⅲ》，而是作为外传形式出现，但是所有的游戏内容同样发生在前两作所描绘的核战后的世界中。



游戏混合了即时制和回合制两种策略游戏元素，当玩家在游戏中行走的时候是即时的，一旦进入战斗状态就会切换成回合制战斗系统。由于《异尘余生策略版》支持多人游戏模式，在连线状态下传统的回合制模式无法提供不间断的连续游戏感受，所以开发小组制作了一个连续回合制系统(Continuous Turn－Based System)。这个战斗系统非常接近即时模式，每位角色在耗尽自己的行动点数之后就得等待一定的时间才能再次行动，而此时其他人的战斗依然在进行着。因此在战斗中可以感受到即时战斗的动作性和游戏性，同时可以享受到回合制所带来的丰富的策略性运用。喜欢传统回合制模式的玩家也不会失望，游戏还单独提供了一种纯粹的回合制模式，玩家可以对每一名角色逐一下达战斗指令，然后一起开始行动。游戏的核心引擎仍然是前两代的，仅仅是经过了改进，但是战斗中采用的连续性回合制系统是一个拥有专利权的引擎系统，所有的设计都是全新的，玩家做出移动和射击这样的动作消耗的行动点数是相同的。



《异尘余生》中横行霸道的“钢铁兄弟会”给玩家留下了极其深刻的印象，这是一群由军事专家和科学家组成的武装力量，在第三次世界大战结束后夺取了巨大的美国武器库，成为了“异尘余生”世界中最强大的军事力量。在二代中“钢铁兄弟会”沦落成为无足轻重的配角，而在《异尘余生策略版》中“钢铁兄弟会”则跃升为主角。游戏的时代背景处于一代和二代之间，剧情承接一代以后围绕着“钢铁兄弟会”展开。在一代结尾时，“钢铁兄弟会”希望能搞清楚超级变种人军队的真相，于是便派出了一支小队进行调查。这支小队就是《异尘余生策略版》中玩家控制的角色，游戏开始时玩家位于遥远的加利福尼亚，靠近被战火摧毁的芝加哥，正在调查超级变种人军队的下落。

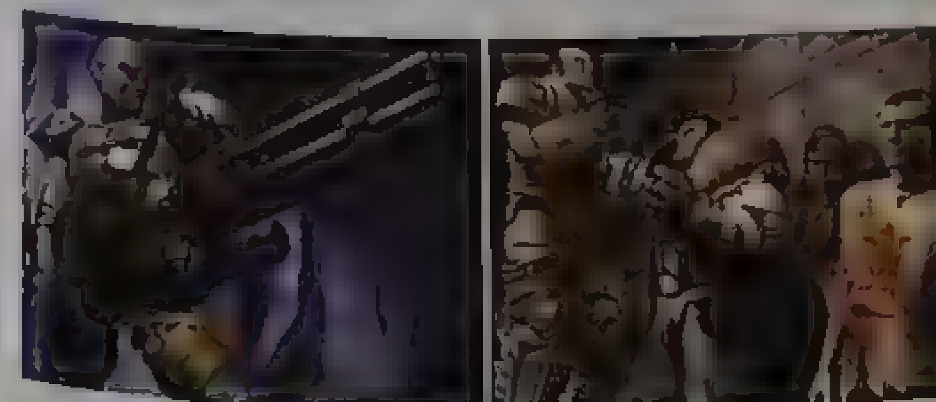
尽管《异尘余生策略版》转成了战术游戏类型，RPG 的许多元素还是得到了保留，以前玩过“异尘余生”系列的玩家能够立即上手：地图位于屏幕左下方，人物肖像和武器装备直接显示在屏幕底部，技能、道具、记事本、菜单等按钮都一目了然地排列着，战斗控制方式几乎和 RPG 中一样。游戏中仍然可以进行对话，有丰富的剧情；只是没有了 RPG 中的对话树系统可供玩家进行选择。在战斗中队员可以获得经验值并升级，就象 RPG 中一样，升级后可以获取更多的技能点数，从而提升战斗能力。游戏采用了原有的技能和恢复系统，而且还新增加了一种“驾驶”技能。虽然在《异尘余生Ⅱ》里面就可以驾驶车辆，但那只是方便你快速穿越巨大的地图。而在《异尘余生策略版》中玩家可以驾驶各种类型的攻击性战车，包括侦察车、双轮车、装甲运输车、蜂鸟车和坦克。你可以使用装甲运输车将队伍从地图底部送到另一个地区，或者快速穿越变种人和盗尸者遍布的危险区域。



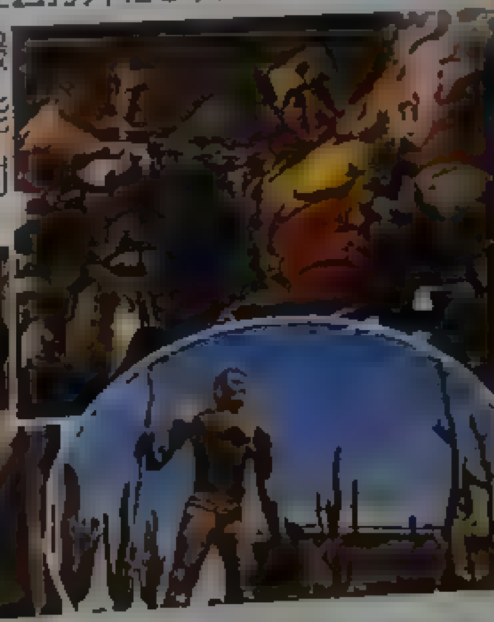


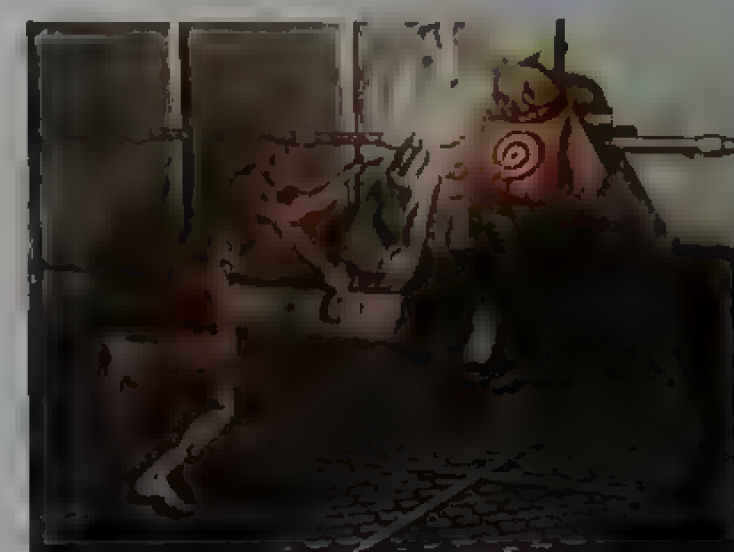
在单人游戏模式中，剧情分成了三个章节，每一章都将有独立的世界地图和完整的任务体系。与以往其它的策略游戏不同，《异尘余生策略版》在同一个世界地图中，场景不会因为任务的完成情况变化，也就是说在完成任务的前后都能在同一场景中收集情报、买卖货物。但是在你进入下一章后，先前的场景就无法进入了，因为世界地图已经改变了。一个有经验的玩家完成所有的 20 个任务，大约需要 30 至 40 小时。但是完成以后还是可以继续领略游戏魅力的，因为开发小组设计了功能非常齐全的任务编辑器，大到世界地图，小到各种人物都可以自行设定。不过国内玩家估计是不大会使用任务编辑器的，语言障碍是一大难题，平时那些 option 就让人头疼了，看到编辑器中满目的英文恐怕会更发晕。

《异尘余生策略版》的画面品质之高是前所未有的，虽然美工人员还是原班人马，其画风也与前作雷同，但是新的游戏引擎使得任务场景看上去更生动，有焕然一新的感觉。这一次游戏提高了分辨率，支持 800×600 及 1024×768 的真彩色模式。游戏创造了更加广阔的地图，同样的一个任务中，新的游戏地图相当于 4 个一代地图的规模，而且各种不同的任务可以在同一个地图上进行，比如爬上屋顶进行狙击或者进入下水道进行搜索。大多数的路程都和前作相似，世界地图看上去也差不多，玩家总是从地图上的某一地点出发，任务则出现在地图上的另一处，需要玩家移动到那里完成任务。在途中可能会受到变种人、毒蝎子、盗尸者的袭击，杀死它们也能够得到经验值，不过你的主要目标还是找到下一个后备基地和接受另一个任务。



《异尘余生策略版》和前作最大的区别就在于角色的控制。前作中玩家只能直接控制一名主角，其他队伍中的成员则由电脑按照你指定的行为风格来控制。而在新游戏中起初也只能控制一个人，但随着新成员的加入，玩家可以直接控制所有的队员。玩过前一段时间发布的游戏 DEMO 的朋友已经对此深有体会了，因为在 DEMO 中就是 6 个队员一起行动。你可以逐一下令随时调整，安排你的队员谁该射击，谁去打开箱子，谁去吸引敌人的注意。你最多只能够同时控制 6 名角色，不仅仅是人类，也可以是变种人、盗尸者，甚至是狗。除此之外你还可以拥有一支巨大的后备部队，因为游戏中你会拥有大量的后备基地。作为一名“钢铁兄弟会”的成员，你掌握了芝加哥至加利福尼亚之间的所有后备基地，所以你不必担心在行进中会缺乏武器和队员。在任务完成的间隙，玩家可以回到自己的基地，在后备基地中的武器、装备、道具和队员，等候你随时调用。同时你还可以查看道具清单、调整装备、更换队员、治疗受伤的队员等等。当你开始一个新的任务时，会进入任务界面，重新组建你的队伍，制定详细的行动计划。

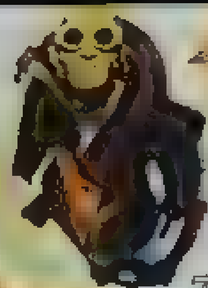




在游戏任务中的队员移动方式有三种，分别是正常行走、快速奔跑和匍匐前进，尽可能配合“潜行”技能使用匍匐前进，可以更容易地潜入敌人腹地。当然技能运用的效果取决于该队员对此技能的掌握水平，比如有些锁着的门任何随员都能随意开启，有些就只有那些身怀“溜门撬锁”绝技的高手才能搞定。

多人游戏模式也是游戏的一大热点，《异尘余生策略版》支持 18 个玩家同时在线或者通过 TCP/IP 协议联机游戏，可以选用的角色多达 36 个，因此可以 6位玩





家各控制 6 名角色，也可以 18 位玩家各控制 2 名角色，或者是其他人员分配方式。除了死亡竞赛模式之外还有攻击模式，所有玩家不断变换进攻方和防御方，摧毁地图上的重要目标。另外还有一种神秘的“合作”模式，限于网络条件，在本文写成之际还无法实践。



在多人游戏模式中允许你创造任何类型的角色，从人类、盗尸者、变种人到毒蝎子、狗、双头牛应有尽有。如果你选择作为一头牛，就可以用两个头（忘了提醒大家，游戏中的牛牛已经变异了，哈哈）去冲撞敌人，我想其乐趣应该和《命令与征服》中控制一只恐龙是差不多的。

游戏之初你将拥有许多装备点数，用于分配给各个队员，你替某个角色装备一件能量盔甲或一件皮革盔甲，所要耗费的装备点数是不同的。通过这个装备点数系统，可以让玩家创建更富有个性的战队，比如能力超强的独行侠，或是战力均衡的一队人马。技能的使用也不同了，以前在单人模式中有些技能不能随时使用，比如在战斗中就不能使用治疗技能，而在多人游戏中就可以，只是所花的时间要更长一些。



是游戏就会有缺陷，《异尘余生策略版》也不例外，它的问题主要集中在操作性方面。如果要求队员们移动到一个比较远的地点，很可能会不听你的指挥，当然我所指的移动范围是在其行动点数以内的。尤其是爬楼、下到地下场景的时候，很难让所有队员集体行动，不得不对几个落下的人重新下达移动指令。单击行走，双击奔跑，这是在 DEMO 中挺不错的一个设计，不知为何到了正式版中却只能在选项中事先设定“总是行走”或“总是奔跑”，并且没有找到相应的热键。如果指定所有队员共同对某一目标进行攻击，其中有人使用火器，有人使用冷兵器的话，往往是后者主动冲上前去攻击，其他人则不会移动到自己的射程之内进行攻击。



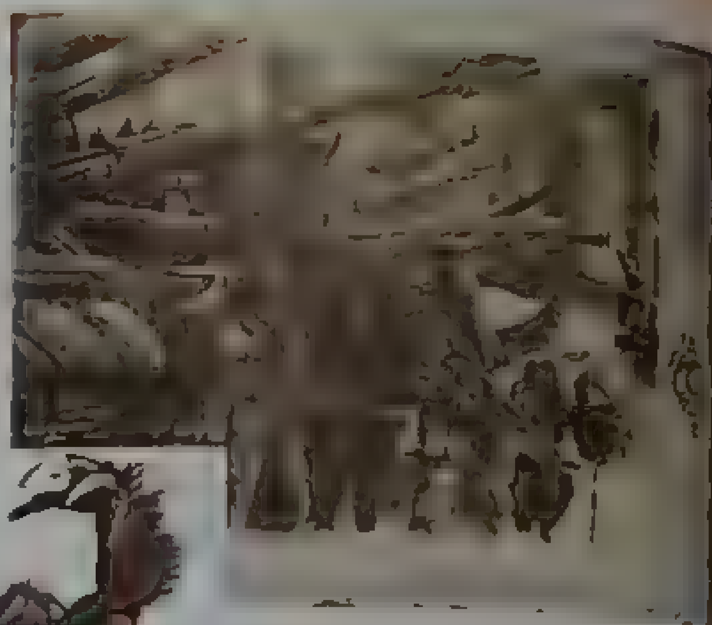
总体感觉是《异尘余生策略版》并没有脱离“异尘余生”系列的整体风格，只是加入了一些《幽浮》和《铁血联盟》的元素，并自还自己标榜为策略游戏，其实游戏类型也是可以划入 RPG 行列的。因为《暗黑破坏神》和《博德之门》已经脱离了传统的 RPG，《异尘余生策略版》只不过在它们的基础上又增加了其他游戏元素而已。■

编辑笔记：

很高兴看到“异尘余生”系列发展出全新的策略版，这不由得令人联想起“魔法门英雄无敌”系列的成功。



回合制策略游戏具有天生的独特且迷人的气质。在《钢铁兄弟会》中我们不仅可以再次踏上魂牵梦系的废土，而且有机会深入到前两部 RPG 中神秘的强力组织的内部去探寻它的真实面目。在游戏中更可运用大批各色军火、装备，组织和培养一大群未来战士。这几大理由，已经使“饱受辐射”的我迫不及待地完成了游戏 DEMO 的所有任务，并在正式游戏发行的那几天里，又重新体会到久违了的渴盼一个游戏的心情。



对于从未涉足“异尘余生”世界的玩家来说，《钢铁兄弟会》可以让你躲开 RPG 的繁多英文对话，专注于体会这个精彩游戏系列中最迷人的特色：真实（未来？）世界的体验。

英文名称	Fallout Tactics Brotherhood of Steel
出品公司	Micro Forte / Interplay
国内发行	未定
发行版本	3CD / Win9X WinME、Win2K
类　　型	策略（ST）
最低配置	PⅡ300 / 64MB、4MB 显卡 8 速光驱、750MB 硬盘
推荐配置	1.8GB 硬盘完全安装 56Kb 互联网连接
3D 加速卡	不支持
3D 声卡	支持
多人游戏	支持
控　　制	鼠标＋键盘
出品日期	2001.03
官方网站	www.joinbrotherhoodofsteel.com

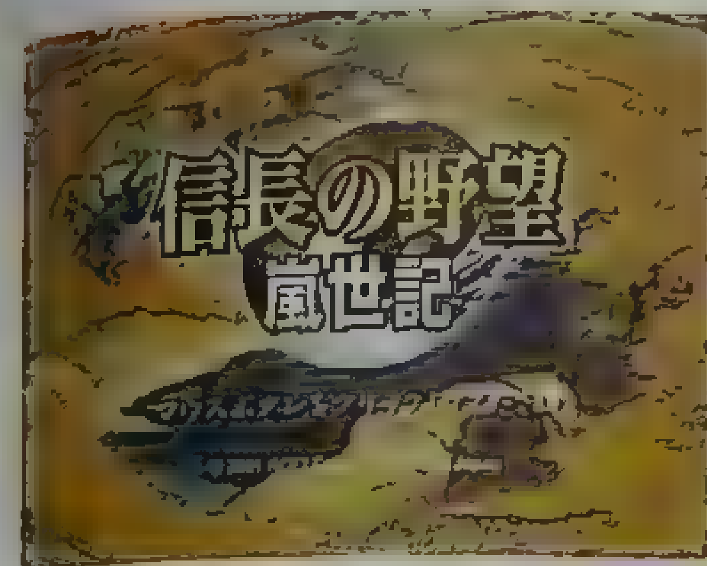


优点　继承了“异尘余生”系列精华的故事及角色架构，将战斗系统提高到更有深度的层面，为回合制策略游戏的联机模式树立了典范。

缺点　角色在 2D 场景中进入不同层面时会出现一些难以转场的情况。







乱世纷纷无穷尽　天下兴亡指掌中

信长的野望Ⅸ岚世记

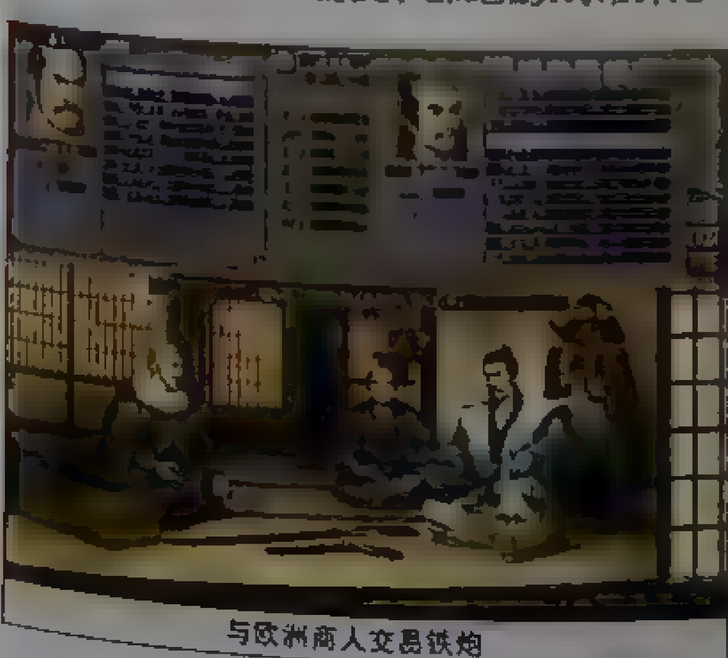
文／赤军长胜　编辑／东东

最古老最显赫的历史模拟游戏家族——“信长之野望”系列终于推出了第九代作品《岚世记》，光荣果然没有让广大 FANS 失望，《岚世记》以华美的界面、宏大的气势，以及全新的结构与操作方式，显现出了卓然不凡的王者气象。

一般来说，光荣的历史模拟游戏，包括“信长”系列的前作，一直执着于凝重的史传风格。但是自《太阁立志传Ⅲ》和《三国志Ⅶ》开始，逐渐摆脱了旧的传统，以体现清新华美为主要取向。今款的《岚世记》更加迈进到了一个新的高峰，以金黄色为主基调，充分体现了丰臣秀吉桃山时代的那种黄金帝国的浓艳风味，仿佛是聚乐第中贴金的南蛮画屏风一样。

通过这样的华丽风格，再加以一千三百名的历史人物，最多一千名的自创人物，以及可以无穷无尽产生的电脑临时创造人物，就在游戏者面前展开了一幅恢宏豪阔的广大历史画卷。

在架构和操控性方面，光荣这两年来一直坚持着求新求突破的理念，如今终于创出了比较令人满意的成绩。自创人物的代入、奉行任命制度、诸势力架构、战斗即时制，以及恢复了前几代比较获好评的军团制度、知行地制度，都给游戏带来了非同寻常的新意。


与欧洲商人交易铁炮

但是，正如光荣的一贯缺点一样，许多非常好的创意没能足够完善就仓促上马，使得游戏到了后半期，初始的新鲜感淡薄了以后，这些新要素的不足之处开始凸显，有些甚至成为无用的鸡肋或者繁琐的负担。下面，在下就简单评述一下《岚世记》各新要素的成功与失误。

知行制度

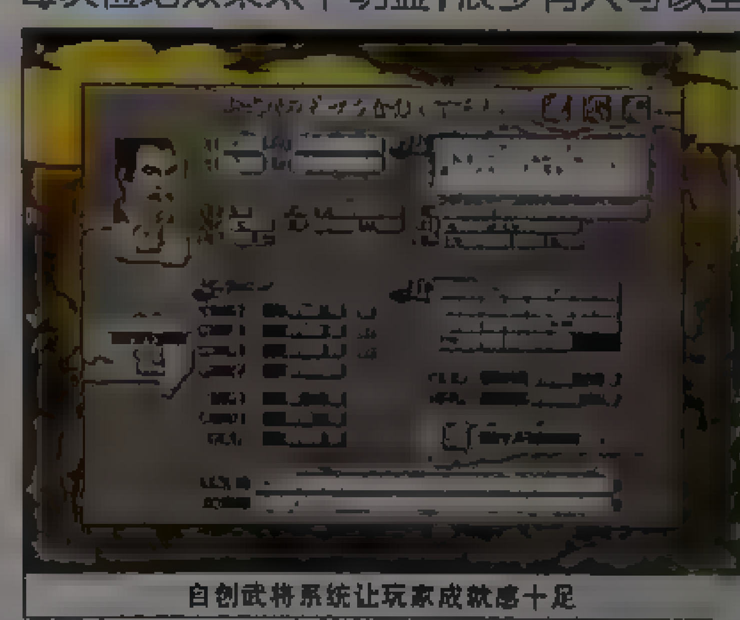
今款游戏复活了五代《霸王传》论功行赏中的奖励知行地的设计。将领不再分宿老、部将等职位，而以知行地的多少来确定其带兵上限。虽然实际上战国武将中领有知行的人并不多，大多数都是只领禄米，麾下兵卒是由家主分配的；虽然历史上知行从数十万石到数石，差异很大，而不仅仅是游戏中的从“无”到“五万石”六个等级，但是作为一款游戏而不是历史考证来说，也是可以容许的。

游戏中设定每万石可带兵两百，上限不可突破，没有额外征兵指令，这是一个相当大的进步。从此不再会在小小的日本国中，动员起百万大军来了（笑）。按照历史上的统计，江户时代每万石可养兵 225 名，其中除去荷驮外，真正战斗员接近 200——虽然战国乱世，据传万石最多征兵超过 400——游戏中设定的数据也算比较合理。

知行制度虽然做得很有特色，但在具体操作方面却做得过于拘泥和友好度不够。对于某些强将，仅仅功勋不足就无法增加其知行进而增加其统带兵数。其实在这方面完全可以让游戏者自主掌握，顶多设计成当你破格提拔某人时，与其相性不合的将领忠诚度下降等限制就可以了。并且，每隔几个月就要提升一次将领知行实在太枯燥乏味，尤其到了游戏后期，当将领数目多了以后，简直烦得要命。要是象《霸王传》那样，可以委任军团长自动执行，或者可以同时选择多人，一次指令搞定，就会方便多了。

七大势力

其次，是诸势力架构问题。今次游戏设计了国人、寺社、朝廷、幕府、水军等多种势力，在外交和战略方面的考量变得更为复杂，这是一件好事情。但是，因为细节方面的设计不足，其缺陷也是显而易见的。首先，只有通过检地才能彻底消灭国人势力（新的补丁可以达成这一目标），但每次检地效果太不明显，很少有人可以坚持完成——还好它不影响统一（即通关）。而对于寺社则根本无法根除，讨厌的一向宗和旧佛教将永远在你的土地上存在（基督教不是不讨厌，只是势力太少，不足为患）。并且，国人和寺社的作用实在太大，只要搞好了和他们的关系，无论攻还是守都基本没有难度，这点很让人费解。国人众和僧侣在战争中既无法捕获也无法杀死，下一轮他的兵马仍然补足，真是讨厌透了。


自创武将系统让玩家成就感十足

幕府的设计可以说是虚数，开幕的条件要求太高，并且就算开了幕，也没有太



大意义和作用。今款游戏取消了对朝廷的交涉，只好等朝廷自己找上门来，升官速度慢到惊人（在下就常在还是六七位左右的低官时，就统一了整个日本国）。

奉行制度

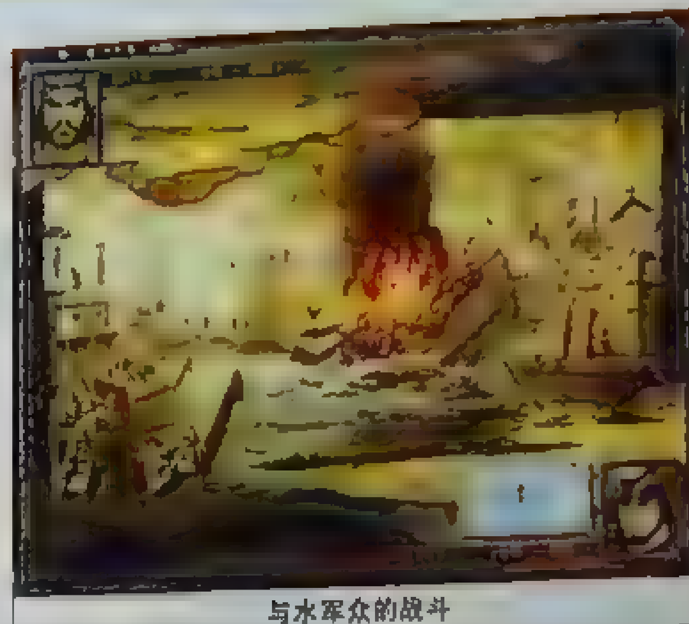
安排好合适的奉行，即可长时间开发内政和训练兵马。但是有本事的奉行干活真的很快，没几轮你就需要重新安排工作，真的很烦啊！各国石高的设定也高了一点。确实，如尾张国，石高最大可以到60万，但应该考虑经过连年战乱，完全不可能在短期内达到这个数字。历史上，织田信长统一尾张国，面对今川义元的上洛大军的时候，只有14万石的领地，总兵力不过3000——而游戏中很简单就可以上30万。

战争对各地的生产影响太小，使得今款游戏相比前几代，虽然在游戏早期，钱粮是最拮据的，但到了中后期一样富足丰裕，完全不用开发也可以支撑数万大军。而且，奉行只能负责一国的内政或军事，这种设定简直要命，当辖区扩大以后，奉行完全不够用（除非你自恃钱粮充足，完全不搞开发）。分军团吧，大家知道，委任AI从来都是最让人愤恨的……

即时策略的战斗系统

战斗设计成即时战斗是一大败笔。虽然就视觉、听觉和气氛感染方面还比较成功，但象"信长"这种传统构架的战略游戏，其实并不适合这种新兴的游戏模式。因为即时战斗很难体现多变的战术运用和不同将领的能力。应该承认，《岚世记》中的即时战斗，是即时战斗游戏中体现将领个人能力做得最好的，但是，对应传统的战略游戏，本来就不应该添加即时战斗的内容，并且和正宗即时战斗游戏相比，它……终究还是垃圾……

军团制度比起其先祖《天翔记》来，AI要完善得多，起码不会一进攻就大换军团长（因为《天翔记》的军团长总是冲锋在前，每每被擒）。但是总体的电脑AI仍然是弱智，明明会赢的仗也赢不了，看了让人干着急。虽然号称任命一门众为军团长，则此军团可以直辖，但可直辖的也只有内政而已，出兵指令一样不能下达，战斗还是不能操控。那么这种直辖的噱头，其实一点用也没有。



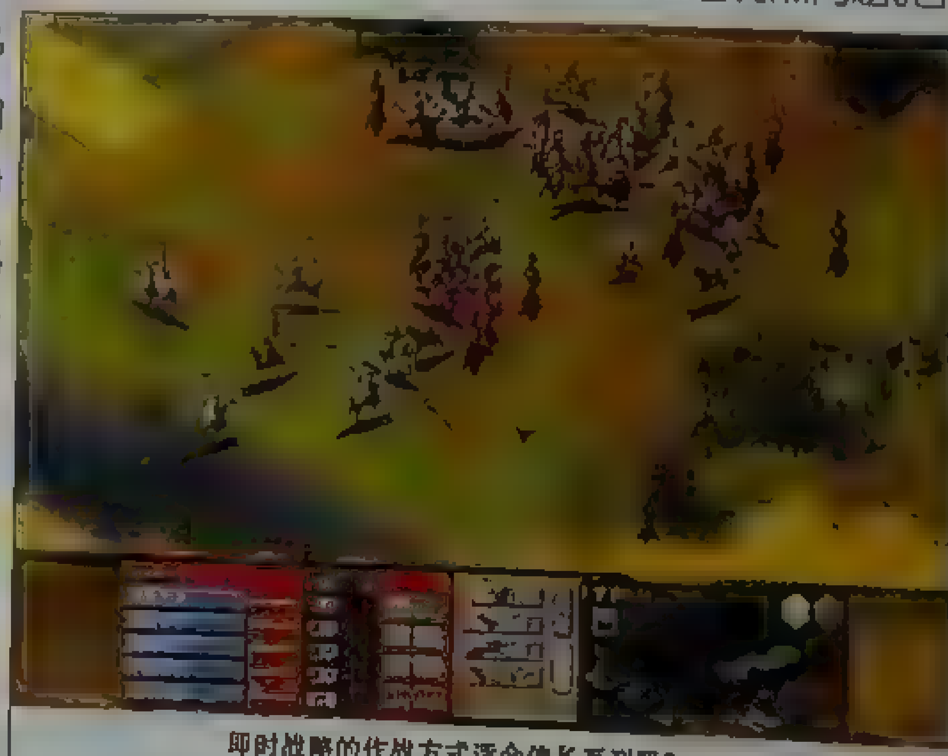
与水军众的战斗

人物设定

相信《岚世记》最让人激动的，是终于可以自创武将，而不用等待加强版了。真搞不懂，《三国志》系列从很久以前就可以创设新武将、新君主，而"信长"系列却始终没有。这代虽然可以创造新武将，却仍然无法创造新君主，未免美中不足。只有两种可行的办法，一是认干爹，然后让旧君主隐退，二是使用替换扮演者的秘技——不过都够累的。天哪，为什么不能创造新君主、新势力啊！

今款的人物参数设置也有点问题。首先，把上限定为150，而大幅度调低了人物各种能力，这用来拉开档次，提升强人的作用是相当有效的。但是，游戏过于凸显年龄的作用，每个剧本刚开始，都会出现大批老英雄和年轻弱智。其实《天翔记》也是这样设计的，人是会成长的，但是一来《天翔记》的成长速度分五级，很容易就能把天才和白痴区分开来。今款只分两级，并且不管游戏者如何努力，成长速度也总是远远赶不上剧本跨越的速度。第二是人物特技值最多只有六项，虽然这样用宝物就堆不出全人来了，比较真实，但不能否认确实存在多方面均衡发展的政治家和军事家，象信玄、信长之类的英雄，这样就根本无法体现其伟大了。最诡异的是，曾经发现有人没有统领铁炮队能力，但是天生具备三段或雨击的特技！虽然可以通过修行来让他获得铁炮队统帅能力，但是就常理上完全说不通啊！

总之，光荣一直在进步中，今款《岚世记》就其总体来看，比前几代又有了长足的发展。但是《岚世记》的许多新设定并不够完善，不由得使人怀疑，是不是象《三国志Ⅶ》一样，都只是转型期的一个试验品，真正完善的可以令游戏者拍案叫绝的大作，还要期望下一代呢？■



即时战略的作战方式适合信长系列吗?

出品公司：光荣
国内发行：[illegible]
发行版本：1 CD/Win9X、WinME、Win2K
类　　型：策略(ST)
最低配置：PII 233/64MB、4MB 显卡、4速光驱、250MB 硬盘
推荐配置：PII 333/128MB、600MB 硬盘
3D 加速卡：不支持
3D 音效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标+键盘
出品日期：2001.2
官方网站：www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/ranseki/index.htm



优点：空前华丽的画面表现。全新的结构与操作方式。历史SLG的新里程。

缺点：一些新创意在具体操作中显得不够完善。



在黑夜里，我扬起黑色的刀

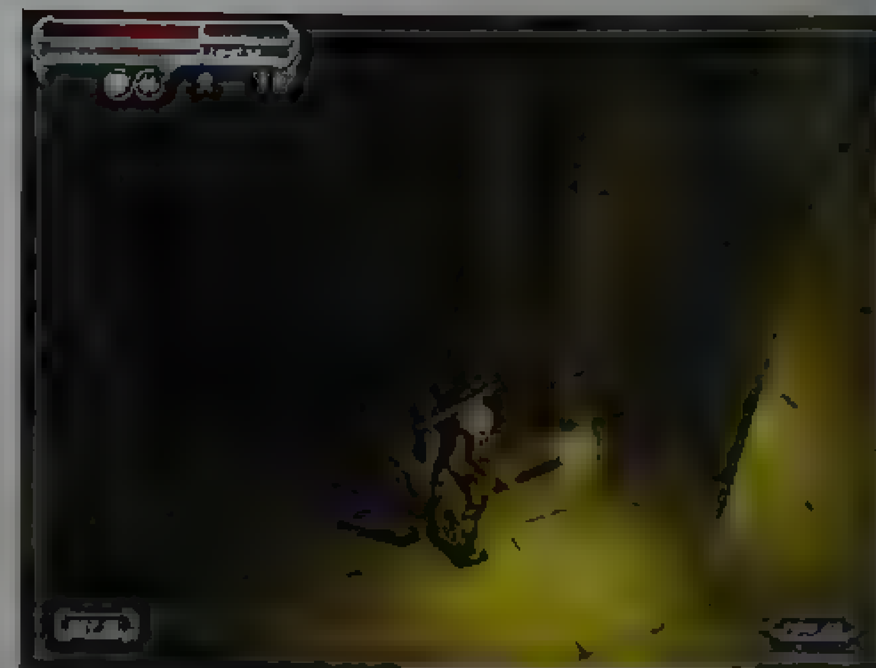
黑暗之刃

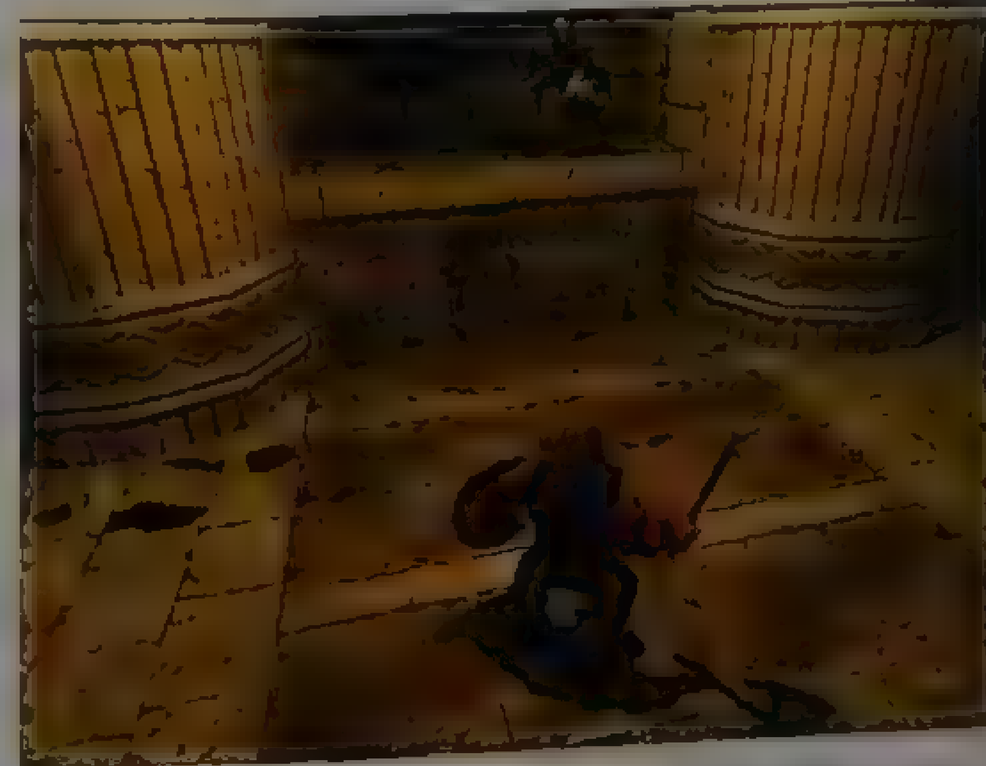
文/万能钥匙　编辑/东东

如果你是一个不折不扣的动作游戏迷的话，那么一定不会不知道《黑暗之刃》，这款由西班牙人制作的游戏，在发行之前就早已大名远扬，除了早期公布的几张酷炫的壁纸外，那超高程度的血腥战斗场面恐怕也早已让大家血脉贲张了吧。不过往往希望越大，失望也就越大，当你买回这款游戏时，也许会感到此《黑暗之刃》并非自己心目中向往的那个纵情搏杀的游戏——尽管能够将敌人斩成几段，也可以把它们的头像皮球一样踢出去。

首先需要肯定的是，《黑暗之刃》的画面表现让人惊喜，开场的一小段角色选择画面就可以给玩家们带来不小的震撼——我们可以随着镜头的转移来选择在不同地点的角色们：骑士在城头上回忆着自己的过去；亚马逊女战士在靶场摆弄着自己心爱的弓箭；野蛮人在水边沉思；而我们那位矮人战士老兄正在酒桶边酩酊大睡着……更换场景时摆动的镜头给人视觉上很大的冲击。而且每个角色的初始关都不同，这一点设计体现出制作的细心。

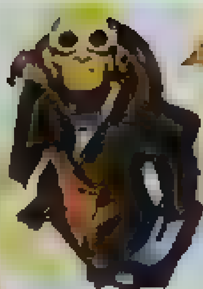
再让我们看看游戏中具体的画面效果。四溅的鲜血、刀剑挥舞的光影、弓箭发射后弓弦的震颤、巨石滚落时扬起的灰土……每一处都极为逼真。当你和敌人在篝火旁战斗时，看看墙上晃动的巨大影子吧，这种的镜头只有在电影中才能见到，现在却在游戏中得以展现，甚至能达到以假乱真的水平。动作捕捉技术使得你惊奇地发现，敌人的死亡也都变成了一个复杂的过程当你最后一刀挥过去的时候，它残破的肢体首先会汩汩地冒出一股鲜血，接着整个身体摇摇摆摆地走几步或是转两圈，最后一头栽下去，与此同时，也许它被你打飞的那一部分肢体在经过墙壁的反弹后刚好又落了回来，当然，在敌人完全倒下去之前，你也可以再补上几刀，把它切成几段——整个动作被渲染得十分出色。我方角色除了在被杀时有和敌人相同的表现外，受伤时背后留下一道暗红的伤痕也给人留下很深的印象……尽管这样，我们还是不能称其画面为完美，因为其中还是有许多缺憾，最明显之处是瀑布的效果，和整体环境明显脱节，就像是一块毛玻璃贴在那里；而水面的效果则过于理想化了，和镜子没有区别。另外，游戏夸张的画面导致暴力血腥级别很高，以至于在制作者的祖国都惨遭了禁售的命运。不知道大家是否还记得另一款同类游戏——《北欧神话》，当你把两款游戏放在一起对比时，就会发现它们惊人的相似，只不过《黑暗之刃》更加血腥。





与出众的画面相比，《黑暗之刃》的音乐音效就逊色许多。虽然也有人称赞游戏的音效，原因是人物在不同地面行走可以发出不同的声音，不过就目前来说，这已经算不上什么出众的技术了。稍加注意，你就会发现蜘蛛和小鬼行走时发出的声音根本就没有区别！这一点制作者本应做得更好的，结果却没有。至于人物的配音，似乎只有"嗯""嗨"之类的叹词，使得战斗缺乏气势，如果能够配上《博德之门》中战士角色冲锋陷阵时的呐喊声，恐怕就会是另一种景象了。相比之下，音乐就更无优势可言。战斗讲究的是"一鼓作气"，战斗游戏的配乐自然也得有一种冲劲，不过这里的音乐却死气沉沉，即使是亚马逊女战士在阳光下探索遗迹的那一关也因此显得毫无生气。高超的技术刻画出来的精美画面，却缺乏与之对应的环境音乐，不能不说是一种悲哀。

音响效果的失败也许能从其他方面得到补偿？事实的确是这样，制作者在另



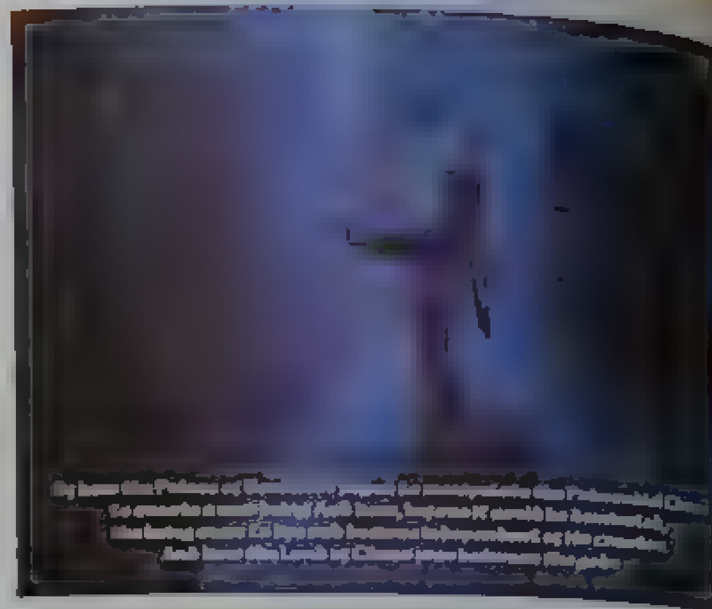
一个方面下了很大的功夫——动作性，这一点对于酷爱动作游戏的玩家算是不小的惊喜。游戏中加入了格斗游戏的成分，四个角色在游戏中的表现把能力方面的数据差别完全体现出来，例如亚马逊女战士，她生命值过少，但在速度方面就得以弥补，连续技的攻击常常可以将敌人一次毙命，而满身刺青的野蛮人则是靠强大的力量去给敌人致命的一击，善用剑和盾的骑士和矮人又有不同，他们除了攻击外，由于在使用盾牌方面有优势，所以可以格挡敌人的攻击，当盾牌耐久值过低而损坏时，他们在敌人面前就显得薄弱得多了。



游戏中的道具并不多，大致上分为刀剑、长柄武器、钝兵器和弓箭，还有敌人的尸首、火把和盾牌，而角色所能使用的其实更少，因为每个角色都有自己擅长的武器，对于其他类型的武器，虽然可以使用，但实际效果还不如空手格斗，不但出击速度慢，而且还要消耗大量的气力。除此之外，武器对抗敌人也有克制性，锋利的钩剑是撕破黑暗武士铠甲的利器，而战锤则是拆毁骷髅骨架的法宝。这一点上，游戏很成功的借用了 RPG 和 SLG 中的兵种克制原理。

游戏中最吸引人之处要数组合键发"功"了，怎么发？按下 F1 就一目了然，除了随级别掌握的能力外，各种兵器也有其独有的"大击"和连续技，这些设计并不是为了好看而已，在游戏中，它们的作用都非常重要，因为敌人都拥有过人的 AI 过人？你不信？在第一关中，敌人的实力就初见端倪，即使是小鬼这样的低级角色，也会连续技和强力技。和拿有盾牌的小鬼交锋时，如果你想采用先格挡再反击的战术，那么你就把它当成傻瓜了，它可不会中你的招。相反，它会先发制人，给你脚上来几下，等你忍不住撤下格挡想要还击时，它会趁机再给你补上一个"旋风击"；再向后推移，到了有骷髅出现的场景，玩家会尝到更多的苦头，因为骷髅往往是多个出现，而且纵击是很难击中灵活的骷髅的，横扫则往往被盾牌挡住。虽然制作者并没有提供有关爆机的时间数据，但初步估算，仅一个角色通关就不在 40 小时之下！以往玩家们都对用人海（怪物海？）弥补 AI 的做法嗤之以鼻，但《黑暗之刃》做到这种程度，是不是又走向了另一个极端呢？

"游戏制作者让怪物拥有了过人的 AI，但给玩家的却是蹩脚的操作。"这里将国外一位游戏评论人的话引用过来，这也成为《黑暗之刃》致命的弱点。也许大家会怀疑，这类动作游戏无非就是鼠标控制攻击跳跃，键盘控制移动呗，又有什么不同？答案是，这些方面的确没有不同，但是，切换兵器要用 PAGEUP、PAGEDOWN，投掷武器要按着"Q"保持 1 秒以上，没有平移，使用药品必须调出物品选单进行选择……这些对于要求节奏紧凑的动作游戏来说是什么概念？制作者在镜头切换方面也明显欠缺经验，尤其是战斗在墙边角进行时，镜头会转移到一个令人无法想象的位置，玩家除了自己的头部（马上就该称之为首级了）外，什么都看不到，只有立即用快捷键进行镜头调整，否则就只有凭着感觉乱打了。最要命之处，莫过于气力值的设定，看起来很真实，可是这么一来发连续技和大击反倒成为最危险的攻击方式，因为在气力值耗尽之后，角色必须要

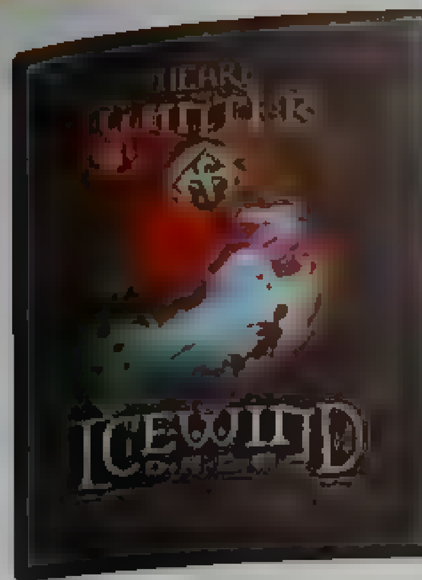


有一定的恢复时间，而这正是敌人的好机会。受到敌人的打击时也会有同样的效果，尤其是敌人的打击会带来我方行动的延迟和重复，这一过程之中，你很有可能会白白地多挨几下。

总的来说，《黑暗之刃》实际的效果远不如当初各媒体预见的那么好，玩过之后，能给人留下深刻印象的恐怕也只有血腥的镜头和变态的难度。不过最后还有提及一点，《黑暗之刃》的联机模式倒是比较独特的，四个角色各有三个 SKIN 可选，战斗中和对手一对一的冷兵器单挑，快速的出刀、格挡，或是大锤重夯、乱棍连击，这样一气呵成，玩起来自是别有一番风味，最后身披血染的战甲望着敌人的尸首是何等的快意！也许这种战斗才是大家所向往的……■

英文名称 Blade of darkness
出品公司 Rebel Act /Codemasters
国内发行 未定
发行版本 1CD/Win9X、WinME Win2K
类　　型 动作冒险[AC/AD]
最低配置 PII 400/64MB 8MB 3D显卡 8速光驱 750MB硬盘
推荐配置 PIII 500/128MB 32MB3D显卡 24速光驱
3D加速卡 OpenGL D3D Glide
3D声效 支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.2
官方网站 codemastersusa.com/blade

缺点：操控设定不甚友好。场面血腥，少儿不宜。



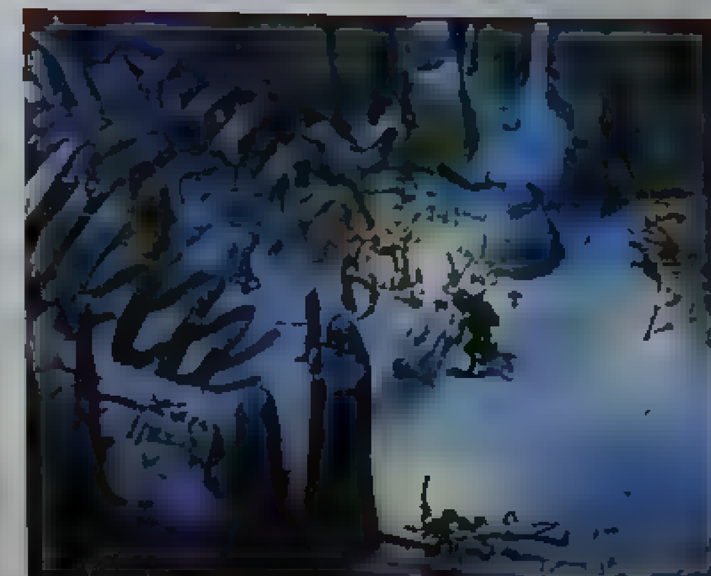
冬天闪现的精彩续作

冰风谷：冬之心

文/JWHF　编辑/东东

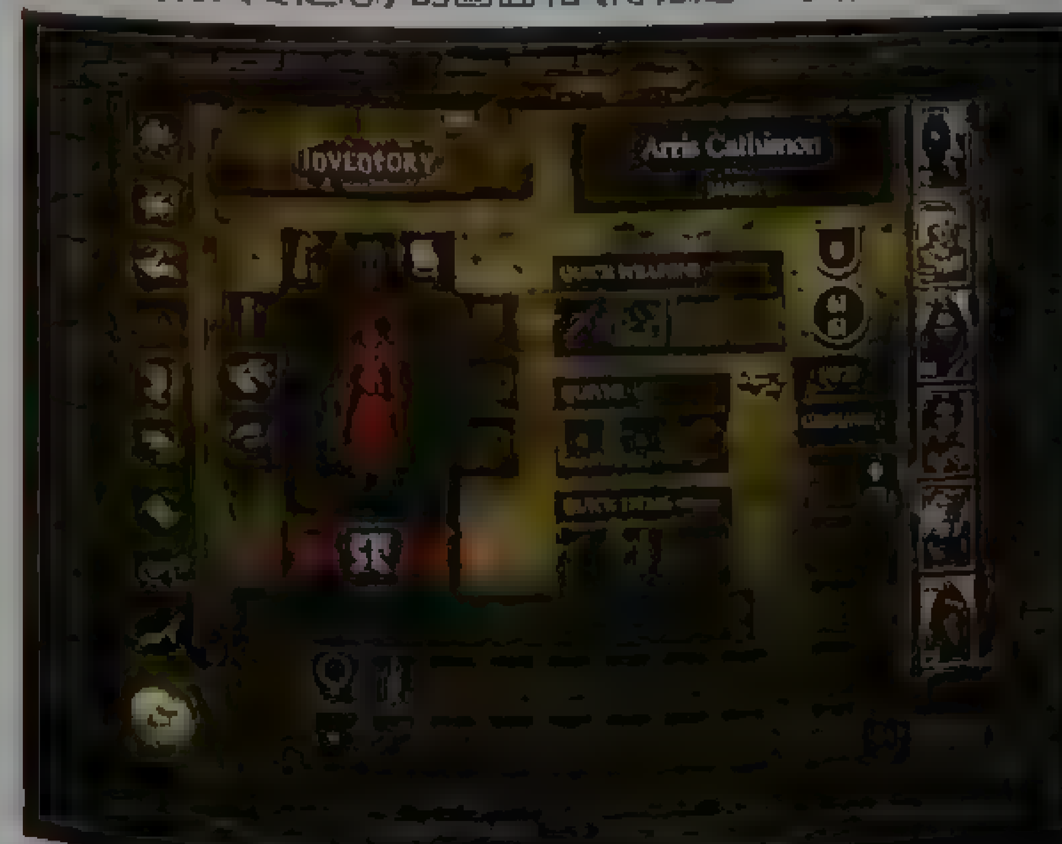
遥远北方的野蛮人部落城镇。冰冷的大湖深处，静静地躺着一条死去的巨龙。据说这条龙的死因是被一把剑刺穿了心脏。一个幼稚鲁莽的青年为了打动他的女友，也是为了证明自己是一个真正的、出色的男子汉而潜下湖底，拔去了龙心上的剑。这个疯狂的行动导致了可怕的后果：龙的灵魂被释放出来，并且寄居到野蛮人首领 Wylfdeme 的体内。为了报复被刺致死的仇恨，复仇之龙利用野蛮人首领的地位，掀起了一场无谓而残酷的战争。你将应野蛮人祭司 Hjollder 的要求，完成制止战争的使命。

笔者拿到《冬之心》玩了几天，感觉它和《博德之门 II》相比，还是有一些差距。但《冬之心》将它的本作——《冰风谷》完善了很多，作为一部资料片来讲是相当不错的。游戏画面有了质的飞跃，800×600 像素的解析度看上去要比原来的细腻流畅得多。玩过《博德之门 II》的玩家会惊喜地发现：《冬之心》的画面和《博德之



门 II》是一样精致的。

游戏设定保持了 AD&D 第二版本的规则，其中加入了一些第三版的改进，总体看来，和"黑岛"在发售前承诺的一样，游戏的设置保持了很好的完整性，所做的一些改动也是合理的；没有刻意去削弱以前实力强的角色或把原来弱小的角色变强。不过经验的设定和原先听说的不一样了，去年 Gamespot 对《冬之心》制作者访谈文章里说角色的等级会被设定在 17－23 级之间，但目前所有角色都可以升到 30 级了，由于经验等级上限的改变，使得原先一些角色在游戏后期会变得越来越强，尤其是一些兼职角色。不过这种改变笔者还是认同的，这样会使玩家尝试一些之前没有使用过的角色，例如德鲁依在以前都只能升级到 14 级，很多玩家都放弃使用这个角色，因为德鲁依会浪费很多经验值。



游戏的难度这次又有了新的变化，在原先的《冰风谷》和《博德之门 II》中，游戏都分 5 个难度，其中"Insane"难度已经很令人头疼，怪物的伤害都是双倍的，没有一定水平的玩家很难挑战这个难度。即使是这样，还是有一些玩家感到不满足，认为游戏难度不够高。此次游戏就专为这些玩家提供了一个挑战极限的难度："Heart of Fury"。在这个难度下任何怪物都有极高的生命力和杀伤力。举个例子，譬如游戏中一个小鬼有 20 点生命，你看见它时肯定会毫不在意，在新难度下你可要放弃这种想法，因为新的怪物生命算法是"怪物原生命×3＋80"——这个小鬼的生命是 140 点，整整多了 6 倍，其他高等级的



怪物也会有翻一番的 HP，会发生什么情况，大家尽可以去想象一下！不过，所谓有付出就有收获，如果你在这种模式下战胜敌人，所得到的经验值也会大大增加，比"Insane"难度获得的双倍经验更多，怎么样？来接受新的挑战吧！

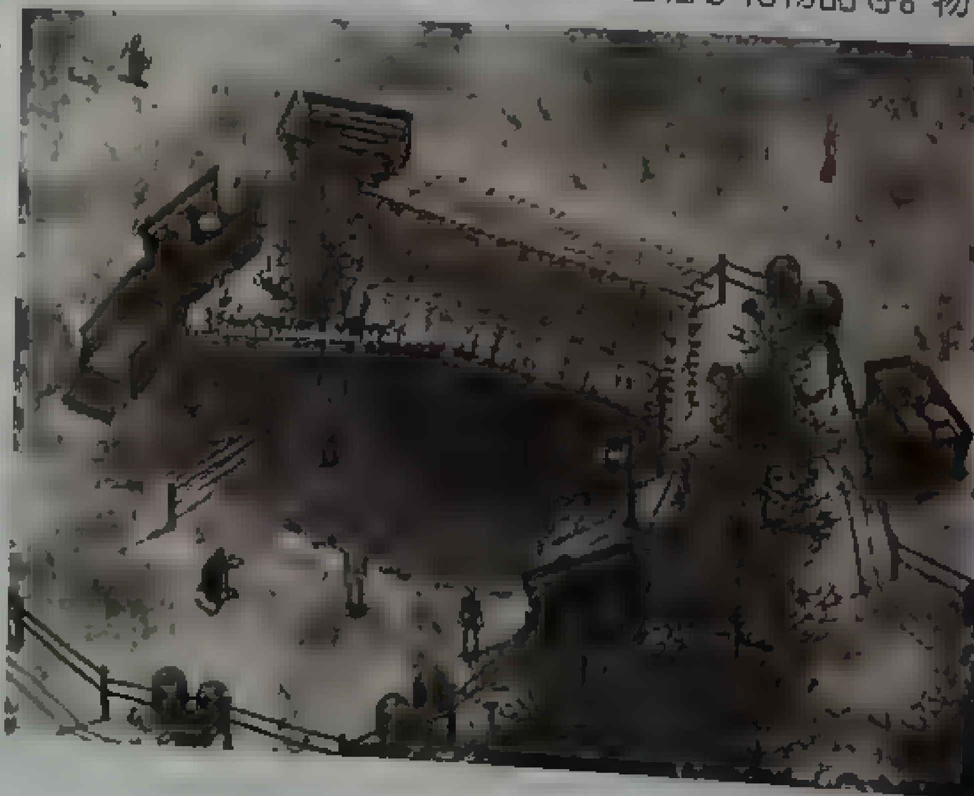
难度的改变还使得召唤类魔法的重要性有了很大提高——虽然这种魔法在前作里并不怎么出彩。在"Heart of Fury"模式下，法师召唤的怪物的生命力算法也遵循"怪物原生命×3＋80"这个原则，鉴

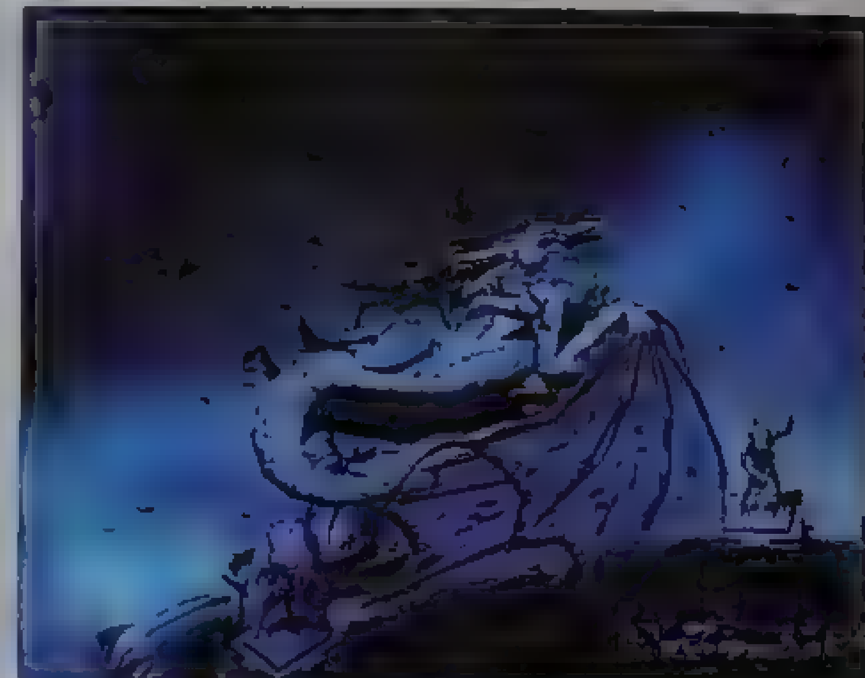


于敌人的生命和伤害太强，没有生命力高的肉盾在阵前抵挡会死得很难看哦！

《冬之心》还有一个重大变化，那就是怪物的AI比以前有了很大提高了，在原先的游戏中，玩家的一个常见战术就是将敌人一个一个引出来分而歼之，如今怪物会结队出击，也就是当玩家攻击一个怪物时，怪物会召唤附近的其他同伙参加对你的攻击，这无疑给玩家们又出了一道新的难题，不过我想这也使得游戏更富有挑战性。

在技能方面很多角色都被赋予了新的能力，战士类中圣武士(Paladin)增加了对疫病和恐惧的免疫能力，还有一种新的对亡灵生物的攻击特技“Smile Evil”；而游侠(Ranger)则具备跟踪能力，可以探察附近怪物的情况。德鲁依的变形能力也在游戏中增强了，随着等级不断的提升，德鲁依可以变化为各种动物，到了11级或更高后，还可以变身为火元素、土元素和水元素。此外他们在15级后就不会再因为长途旅行而感到身体疲劳了，(估计是因为长期修炼的结果:)。这次盗贼的能力增加得比较多，原来只有在隐身时才能用的“背刺”(Sneak Attack)能力，现在只要绕到敌人后面就可以使用啦。而且5级以上盗贼的“背刺”攻击还有可能削弱敌人，使其攻防下降。除此以外盗贼还增加了闪躲能力，这可以使他有可能躲开敌人法师的魔法攻击，这样一来盗贼的战斗能力着实加强了不少哦！吟游诗人一直以来都不被玩家看好，所以这次吟游诗人的“战歌能力”有所加强，他们的歌声除了能使队伍中其他伙伴增加攻击、防御、豁免能力和幸运值外，还可以增加伙伴的学识和闪躲能力，对敌人也有一定的迷惑力，11级以上的吟游诗人甚至可以用歌声降低伙伴受到的物理伤害，还可以使同伴每轮恢复2点HP！想想看，如果队伍里加上个吟游诗人，可以省去牧师不少治疗法术呢，看来大家应该重新评价他们的地位了！

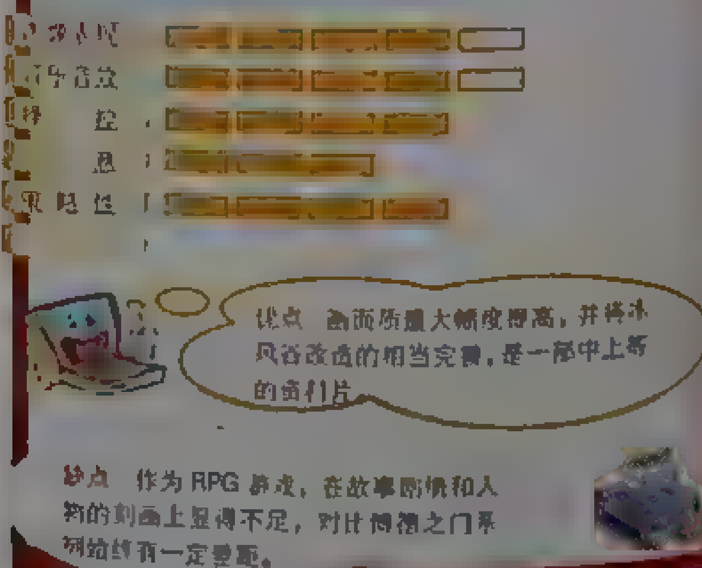




游戏的其他变化都是很体贴玩家的；比如玩家可以在商店中买到装宝石、魔法卷轴和药瓶的盒子，这样游戏中角色可以携带的东西会大大增加；对于以前相对比较弱的法师角色都增加了一些新的魔法，魔法的使用也分善良和邪恶类；玩家在游戏中按｛ALT｝键可以清楚发现场景内部有哪些箱子和物品等。物品装备的种类自然也增加了不少，因为收集各式装备一直是玩家的爱好嘛！为了让玩家更快进入游戏，《冬之心》附带了一些高等级的角色，每个角色身上还都有不少上等装备，如果你没保留以前的存盘，可以直接用游戏提供的角色游戏。

以上这些都可以看出黑岛在制作这个资料片时是非常认真的。对于批评它没有新意的看法我并不赞成，游戏中还是有很多值得我们去研究的地方，而且《冬之心》这个游戏是面对钟爱AD&D的玩家群体，而不是去挖掘新的玩家。在等待《博德之门II巴尔的王座》和《无冬城之夜》的日子里，《冬之心》可以说是龙与地下城FANS们的一个不错选择！■

英文名称 Heart of winter
出品公司 Black Isle/Interplay
国内发行 未定
发行版本 1 CD/Win9X
类　　型 角色扮演(RP)
最低配置 PII 233/32MB、4MB 显卡
4 速光驱 600MB 硬盘
推荐配置 PII 266/64MB、800MB 硬盘
3D 加速卡 OpenGL/软件 3D
3D 音效卡 EAX
多人游戏 支持
控　　制 鼠标+键盘
出品日期 2001.2
官方网站 www.interplay.com/icewind



驿动的心

文/小米　编辑/东东

诸位同学！！又到了樱花飞舞的季节了呢！三年的高中生活还有两个星期就要画上句号了，在这短短的十几天里，恐怕会发生你等待了三年的浪漫故事哦～(众：那当然！大家都是恋爱游戏的老手啦，这个规矩还不知道吗？)哈哈，既然如此，我就不多说啦，《驿动的心》就要开始，请男生女生分开站队。

女生可以选择的主人公是漂亮MM佐伯瞳；男生自然要选择超级帅哥郡司达也啦！(什么？反着来也可以？！现在的年轻人……汗！)。用不同的身份，就会展开不同游戏情节，男生和女生的恋爱经历当然是不一样的了。不过他俩都在“天凤高中”上学，因为这是南青濑市唯一的一所高中(古怪的地方)……，面临高中毕业还有两个星期，主人公的第一任务是要努力培养各项数值：体力、智慧、状态、精神力等，让各个数值的提高来决定自己未来的发展方向(分明是临阵磨枪啊，天知道这三年都干嘛去了……)，当然更重要的是与各个登场的人物展开不同的爱情故事，在毕业前完成自己的学业，并为这两个星期来的恋爱故事画上完美的句点。一切就掌握在自己的手中！



游戏分为三个部分，第一部分是收集信息时期，玩家在这段为期一周的时间里，要尽量收集游戏中出现的各个人物的情报，因为这些个人的信息都是玩家顺利展开游戏的基础。第二部分为主游戏部分，时间也是一周。在此期间玩家通过游戏中的一些事件及小游戏来提高自身的各项数值，增加各种能力。这样游戏的第三部分也就会根据玩家的不同偏向、程度，出现不同的结局。

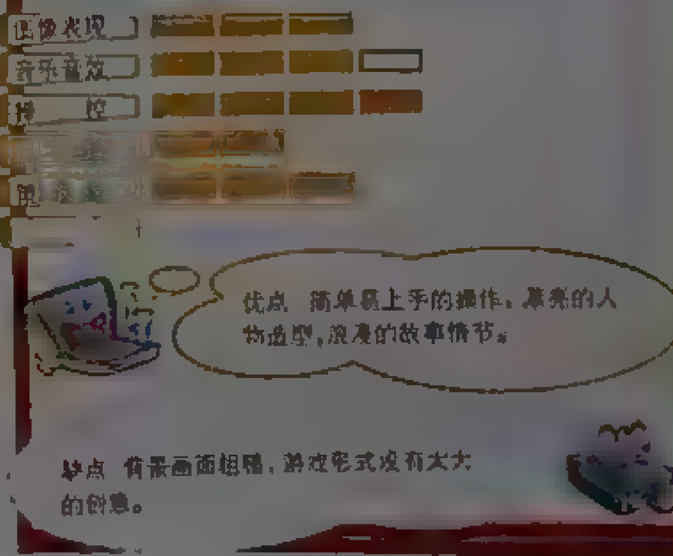


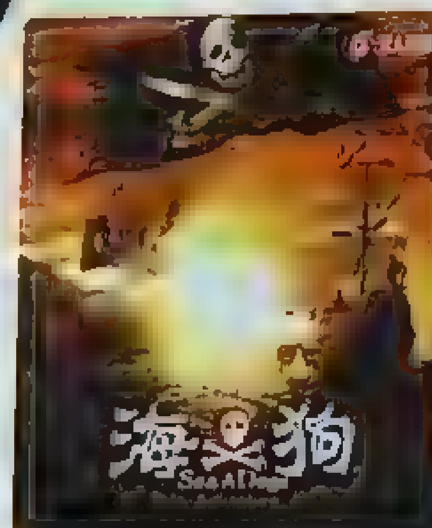
本游戏的一大特色是突发事件巨多无比，总数达500以上！而且与其他恋爱游戏一样，所有事件都有漂亮的CG来配合。这些事件发生在一个宽阔的活动区域里，同学们活动的范围不仅包括整个天凤高中，甚至可以去城市中的很多地点。在学校中，大家可以到达各种地方：体育馆、校庭、图书馆、音乐室、职员室、自习室、美术室、保健室等等，就象是真正生活在学校中的感觉，小日本的中学校园真是令我等羡杀呢！在城市里可以自由来去的地方也不少，各位同学还可以去店铺打工，来争取各种数值的提高，不经历风雨，怎么见彩虹？要想在毕业以后有很好的前途，来这里好好把自己打磨一番吧。

玩这款游戏的朋友，想必大多正是花季年华的男孩女孩，当然也有不少怀旧的欧巴桑和欧卡桑……(小米被踢飞！)，不管你现在是正在负笈苦读，还是已经结束了学习生涯，在看到《驿动的心》的时候，肯定都会感觉到游戏中的情节是那么的熟悉，所有的一切就象是曾经发生在自己的身边，毕竟人的一生最美的时光就是那个充满故事的学生时代，真诚的同窗之谊、艰难的前途的选择，还有刚刚萌芽的感情经历，让人曾经是那么的欢喜那么的忧。唉！这也就是有时候我们居然会放下手中的欧美巨著，被小品文般的东洋恋爱游戏打动的原因吧！

游戏背景画面略显朴素，但是漂亮的人物设计多少弥补了图象表现的不足。CG很多，玩游戏时犹如翻看一本精彩的的漫画书。轻柔明快的音乐在耳边萦绕，随时给你一种轻松的感觉。各位同学，在悦耳的乐曲声中再来一次美好的中学生涯——不知大家的心是否已经开始驿动？■

出品公司 [illegible]
国内发行 晶合互动
发行版本 2CD/Win9X WinME Win2K
类　　型 策略(ST)
最低配置 PII 200/32MB 8MB 640MB 硬盘
3D 显卡 不支持
3D 声卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标
出品日期 2001.5(简体中文版)





讲述一个海盗的故事

海狗

文/小伟　编辑/东东

这是 15XX 年的一天，你，一个倒霉的航海士——尼古拉斯·夏普，刚从可恶的西班牙人的手中逃出，流落到一个属于英国殖民地的小岛上。为了生汁，你开始了"私掠者"的生涯。所谓私掠者，就是在主权国家的庇护下，专门劫掠敌国船只的海盗，你可以选择自己效忠的海上强国 英吉利、法兰西或者西班牙，每个不同的选择后面都隐藏着一段传奇的海盗故事。当然，你也可以选择做一个没有祖国的自由派海盗，不过这意味着各国都将与你为敌，你的海盗生涯也将更加危险和刺激。

整体而言，《海狗》的游戏思路有些像大家熟悉的"大航海时代"系列。它建构了一个巨大而又细致，充满危险和财宝的 3D 世界。当然，也少不了一条基本的故事主线，围绕着这条主线，你所进行的游戏活动将包括雇用船员、贸易、接受任务、寻找传说中的遗迹或宝物、与敌人的舰队作战、攻占港口堡垒等等，有相当大的自由度。

你的初始资产只是一艘小船和一小队海员。因此，在航海生涯中，你要逐步组织起一支有能力的海上团队来进行冒险——你有权决定雇佣什么样的帮手，配置一支什么特点的舰队：你可以买最新式的军舰，装上火力最猛的大炮用于大规模海战；也可以采用快速的小型舰只进行突袭劫掠，然后飞快逃走，或者选择大容量的船只专注于贸易。


舰炮齐射

一切就绪后就出海吧！大部份航行都是在一张航海图上进行的，既然是海盗，当然战斗是你航海生涯的主色调。当你遇到敌方船只时，你可以选择攻击或是放它一马。如果敌人先发制人，那便无可避免地要进行海战了。战斗非常简单，有点像第一人称射击游戏。获胜后你可以决定直接把敌船击沉还是冲上船俘获它，选择后者的话就要继续进行接舷战——完全是人海战术，船员越多越好，只要熟悉了控制方法，便可以轻易地凭借优势兵力取胜。

假如你想轻轻松松做海盗的话，最好的选择就是直接去抢劫毫无反抗能力的商船，再再简单不过了。喜欢挑战强手的玩家就请直面强大的敌人海军舰队吧，胜利后得到的成就感是前者所无法比拟的。

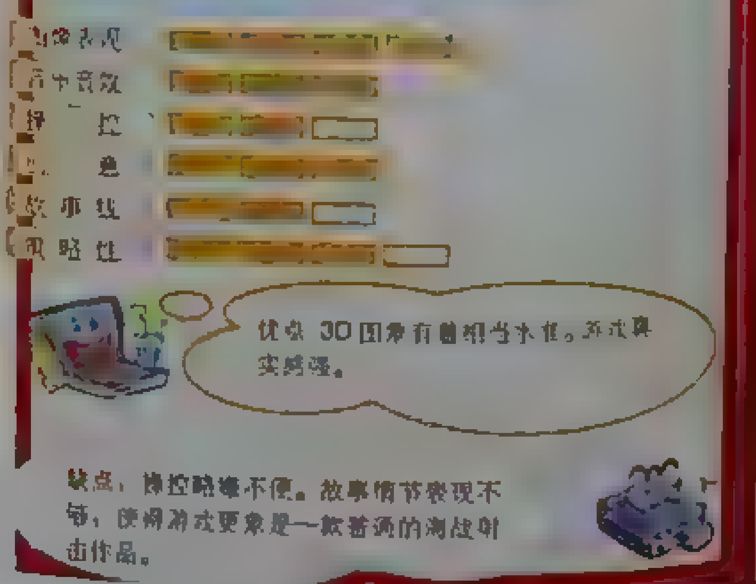
厌倦战斗的你也可以换一种活着的方式——安分守己做个商人也能挣很多的钱，具体的做法是把得到手的货物——可以是从正途或非法得来的货物——卖出，低价买入高价卖出是常识，差价成为你收入的主要来源。每个城市对货物的需求都不同，大家要多留意。

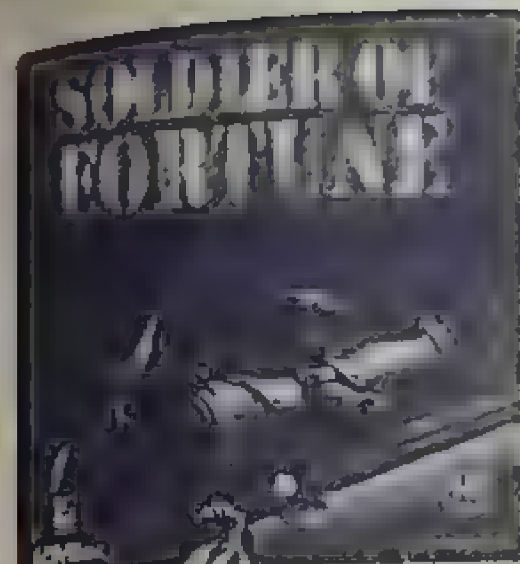
航行中会遇到小镇港口，它们是航行中的支点，玩家在那儿可以进行修理、补充供应、升级船只、招募新丁、找任务……或者听听关于航海、冒险和财宝传说。

与绚丽的"大片"们相比，《海狗》的画面风格显得有些老旧，却也正好表现出 16 世纪的怀古情调。而且游戏提供高分辨率的 3D 图像，有着真实的海水效果、漂亮的沿岸景色、细致的城镇和堡垒、日夜交替和天气变化。小的细节如海水的泡沫，汹涌的海浪，半透明的海水都增加了真实的感觉。音乐亦颇有味道，非常切合游戏风格。


定制自己喜欢的舰队

虽然标明是 RPG，不过游戏里却混集了大量其他游戏的元素，如动作、策略等等。既然是混合类型的游戏，那自然要有所取舍，《海狗》采取每一元素都简化处理的作法，好处是较易上手，副作用则是耐玩度较低。总之，这款游戏在各方面的表现都十分平均，虽然不能用完美来形容，但绝对是一款普通水准之上的作品——它在"尖端 100"排行榜上中等偏上的地位也足以证明这一点。■





当猎手反被猎杀时

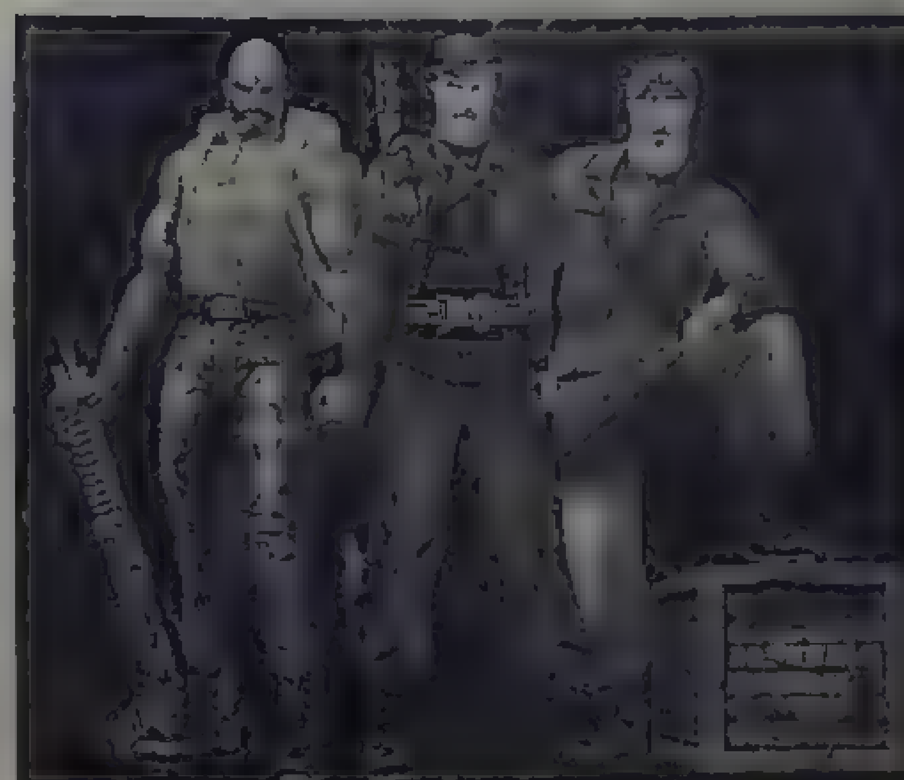
命运战士

文/Bahbo　编辑/游骑兵

命运战士（Soldier of Fortune，又译《佣兵战场》）是一款以写实作为终极目标的第一人称射击游戏，前特种部队成员、现任美国安全顾问对游戏进行了精心的指导；这是电脑史上第一款描写雇佣兵职业生涯的射击游戏，它向人们揭露了注定要尘封于世、不为人知的秘密档案；这是来自拥有惊人创意和创作能力的 Raven Software 制作组的一款杰作，一款遵循《雷神之锤》暴力美学路线的杰作。这是一款甫一问世就震惊了整个游戏界，毁誉参半的争论之作，这也是一款为停滞不前的 FPS 注入新鲜血液，影响至深的创新之作。欢迎加入"命运战士"的行列，欢迎来到世界的另一面。

在《命运战士》里，作为"御用"雇佣兵的玩家将以曾在越南战争荣获三枚紫心勋章的前特种部队成员身份，为美国政府解决一件非常棘手的难题——夺回四枚被恐怖分子盗走的核弹。任务非常简单，但完成起来却非常复杂，由于狡猾的恐怖分子已经抢先一步将核弹分散布置，玩家不得不横跨半个地球四处追寻猎物，阻止他们的阴谋。

虽然游戏的剧情有些老套，但是配合起雇佣兵的主题来都是非常有趣。在游戏中，玩家经常需要到一家旧书店去，在书店老板的掩护下进入暗道，利用秘密电脑同美国反恐怖组织联系，接受新的任务。因为雇佣兵的身份，还不得不在世界各处东奔西走，从纽约污秽的地铁站到西伯利亚阴冷的雪原，从战火纷飞的科索沃废墟到腥臭的苏丹屠宰场，从伊拉克的兵营到德国的城堡，玩家几乎要与世界上所有臭名昭著的邪恶势力交火，不仅要对付疯狂的恐怖分子，凶残的黑帮，甚至还要与训练有素的正规军队展开生死激战。



敌人们不但装备精良、火力十足，更有坦克装甲车、武装直升机等重型装备助阵，不过令人欣慰的是，游戏也向玩家提供了大量强有力的武器装备，包括标准格斗匕首和手枪，每个 FPS 游戏都必备的霰弹枪，威力巨大的全自动机关枪，狙击步枪、火焰喷射器、火箭筒以及匪夷所思的超科技武器脉冲枪，另外再加上手雷、闪光弹、C4 炸弹等辅助武器。这些依照现存或试验原型而设计的装备足以让任何军事游戏迷痛痛快快地来一场世界大战。然而事实上经常有"正义是站在我们这一边的，但是上帝却是站在敌人一边的"情况发生，当玩家手持刚装备上的超级武器兴冲冲地从掩体之后探出头来的时候，往往是发现敌人手上拿得是自己从来没见过的、更强力的武器；或者当你刚刚干掉几个士兵的时候，却发现自己被一群敌人给包围了……

显然 Raven 并不认为每个人都可以像兰博那样以一敌百。在游戏中有一套独创的声音监测系统，这套系统可以检测到作战时所发出的噪音大小，如果在短时间内大量使用像霰弹枪那样噪音极大的武器和敌人对射，那么很快声音检测就会超过警戒点，发出刺耳的警报声，提醒玩家大批敌人已经被交火的声音吸引过来了，如果再不小心，很容易陷入包围之中。要避免这种情况，玩家也需要使用一些声音较小的武器，例如飞刀、微声冲锋枪，来一场秘密作战。《命运战士》中这种暴力闯关和隐秘行动互相结合的行动方式使得战术变化多端，更加引人入胜，同时也为后来的很多游戏所借鉴。



就像真实世界中的那样，游戏中的命中率是非常重要的，如果一枪没有击中敌人的要害部位，很可能会招致敌人疯狂的反击，从而打乱玩家的如意算盘。从这一方面来说，声音检测系统也可以说是为了追求命中率而存在的，毕竟在游戏中你不可能完全不开一枪就可以闯过敌人的警戒线。而命中精度的实现，则是

游戏评析

依靠一套名为"GHOUL"的渲染引擎实现。这套引擎就是《命运战士》的王牌，它把人体细分为26个不同的部分：头部、脖子、胸部、腹部、关节、手臂等等。每个部分都有不同的中弹反应，当腿部中弹的时候敌人通常会捂住伤处、痛苦地在地上哀号翻滚；当心脏、头部等重要部位被击中的时候，敌人立刻就一命呜呼了。不过，如果仅仅是击中敌人的腹部、右胸，难保敌人会不会立刻若无其事地反击。另外，如果枪法够好的话，还可以仅仅击飞敌人的武器而不对他造成任何的伤害，听起来很酷吧。正是借助了这一套引擎的强大威力，《命运战士》向人们展示了极为真实的战争场面，几乎在每一关里都有令人惊叹的激烈战斗发生。敌人从四面八方围了上来，"必须尽快打倒对方，否则自己就可能会死"，在这样的想法下，火爆场面一触即发，流弹四溅、碎片横飞、哀号遍野，令人血脉贲张，宛如置身于真正的战斗之中，十分紧张刺激。

在这种时刻，敌人的AI表现非常重要，这也是一个FPS游戏能否成功的重要因素之一，试想如果此时敌人一个接一个傻傻地排队跑上前来，那岂不是大煞风景？《命运战士》在这方面的表现也非常抢眼，狡猾的敌人通常会两三个一组，互相配合交替前进，甚至会趁玩家换子弹的间隙突然冲到面前发动袭击。军队士兵通常会依靠各种掩体，以强劲的火力封锁你的出路，而落单的特种兵往往会在开火的时候侧滚翻避开弹雨，就地反击。有时候敌人会埋伏起来静待你的到来，而背后偷袭的例子也不少。不同的敌人反应也不太相同，有些凶悍的家伙即使腿被打瘸了也仍要顽抗到底，而有些家伙干脆转身就逃。丰富多彩的AI设计大大增加了游戏的娱乐性，也使得战斗变得更加紧张有趣。不过奇怪的是敌人对狙击枪这种武器特别不敏感，即使同伴在身边倒下也不会警觉，这对于极度追求真实的《命运战士》可以说是一个不大不小的玩笑了，但是对那些想快速过关的玩家来说也不失为一种降低难度的方法。

制作本游戏时使用了改良的Quake2引擎，虽然增加了新的渲染引擎来改善游戏的细节效果，但与现在以奢华绚丽为趋势的流行游戏相比再怎么说也只能算是中规中矩了。与画面相对的是声响系统，游戏的配音很不错，武器开火时的声音非常真实，在细节上的处理也很到位，在激战的间隙仔细倾听还可以听到弹壳落在地上发出的脆响。而游戏所支持的A3D和EAX音效也可以让玩家清楚地分辨出敌人开火的大概位置，不过这一点在游戏中并不是很重要，因为当敌人在背后开枪的时候也是差不多是你该读取进度的时候了。

最后不得不提的应该是游戏的暴力问题了，虽然暴力是第一人称射击游戏中普遍存在的元素，本不应该成为什么问题。然而别忘了，《命运战士》是追求真实的游戏，在"GHOUL"引擎的强力作用下，游戏所反映的极为真实的暴力场面成为了它最大的问题。正如击中腿部会把敌人打瘸一样，如果击中关节会发生什么事大家可以想象，持批评意见的人指责《命运战士》中恐怖血腥的场面会误导玩游戏的未成年人，而制作者对此的解释是他们已经增加了一个家长监护安全选项，可以完全屏蔽游戏中这些令人不适的场面。那样的话，"任何人都可以毫无顾虑的享受这款游戏的乐趣了"。也许的确是这样。

总而言之，《命运战士》是一款非常真实的游戏，也是一款非常爽快的游戏。如果你觉得在生活上、或者是在工作中遇到了很大的压力，那么不妨进入到《命运战士》的世界中，尽情地发泄一下吧，这的确是排除压力的一种好方法。■

GORE ZONES

英文名称 Soldier of Fortune
出品公司 Raven / Activision
国内发行 新天地互动多媒体
发行版本 1 CD / Win9X,NT4
类　　型 动作(AC)
最低配置 P233/64MB、4速光驱 700MB硬盘
　　　　 支持OpenGL的3D显卡、
推荐配置 PⅡ、28.8Kb互联网连接
3D加速卡 OpenGL
3D声效卡 EAX / A3D / 软件3D
多人游戏 支持
控　　制 鼠标 键盘 摇杆
出品日期 2000.03
官方网站 www.soldier-of-fortune.com

优点：全新的命中系统为日渐沉闷的主视角射击游戏带来了新卖点。

缺点：人工智能与任务安排方面缺乏特色。

既不掩瑜的迷航帝国

落日帝国

文/执火　编辑/游骑兵

又看到一款"星际迷航"系列游戏。我们又可以再次感受罗丹贝利（Gene Roddenberry）和他所创造的"星际迷航"文化。

这部《星际迷航：落日帝国》是由Collective公司开发制作，Simon& Schuster公司发行的产品。Simon& Schuster公司是最早取得"星际迷航"系列产品制作授权的公司之一。从十五年前Simon& Schuster公司生产第一款电脑游戏开始，就一直致力于"星际迷航"系列产品的开发。在九十年代，公司推出了两款"星际迷航"系列游戏。和大多数"星际迷航"系列游戏一样，它们都充斥了大量的互动电影，谈不上游戏的操作控制。确切地说，它们不应算作是游戏，而应划入互动电影的范畴。正是这个原因，游戏界和玩家开始把"星际迷航"系列产品定位到中下等水平的系列游戏。整个"星际迷航"系列产品亟需一些崭新的、让人心动的亮点来一振昔日雄风。在近一段时间里，有几款"星际迷航"系列产品确有出色的表现，得到了业界和玩家的一致认可。《星际迷航：落日帝国》就是其中的一款出色产品。它是"星际迷航"系列游戏中，继Activision的第一人称射击类游戏《星际迷航：精英力量》后的一款第三人视角动作游戏。

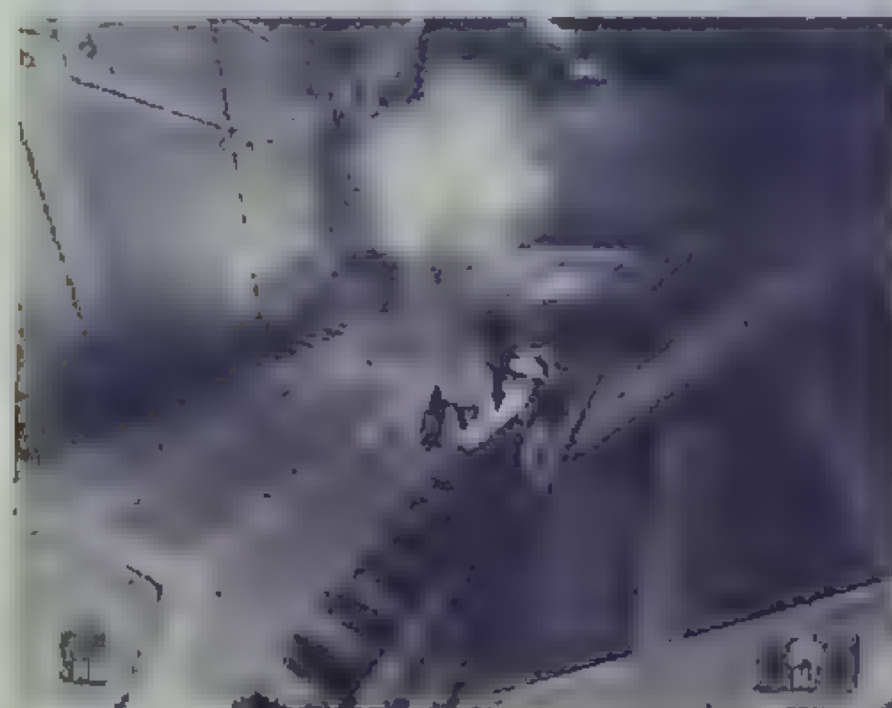
《落日帝国》的故事背景设定在第三代《星际迷航》故事中。这一代故事的编者力图打破肤色的界限，让黑人担任这个太空站的指挥官，主角们也更加的非地球化，最主要的角色中只有三个有地球血统，其他则包括有宗教信仰虔诚的BAJOR人，唯利是图的FEREGI人，身世神秘的变形人以及被寄生的外星美女。所谓的深太空九号是一个太空站，在外星人入侵BAJOR星并搜刮殆尽之后撤退时留下的一个废弃太空站。它受到各方瞩目的原因是在此处发现了一个宇宙中已知的唯一稳定的人造孔洞。通过它，可以到达七万光年之外的珈玛象限，它所带来的冒险挑战和商业利益无可估量。地球所代表的星际联邦只是应BAJORN星的要求协助管理，主角们的任务不再只是把一切全杀光，他们必须面对残酷的现实：侵略者不甘放弃这块肥肉的不断威胁、陌生生物的第一次接触、BAJOR星本身对星联共管星站此事的敌意。BAJOR星文明原是一个宗教性很强的整体，在经过入侵者六十年的蹂躏之后，变得以牙还牙，以眼还眼，恐怖暴力横行，它的人民除了武力之外，几乎已经失去了大部分的谋生技能。

在《落日帝国》中，玩家通过扮演Captain Sisko、Major Kira或Lt. Commander Worf完成任务。游戏的目标是找回三个失去的红色能量球，这些红色能量球具有摧毁宇宙的能量。联邦不是唯一对这些东西感兴趣的一方，玩家必须在Cardassians，Dominion和神秘的Grigari得手前找到并拿回这三个红色能量球。

游戏的许多关卡中往往会有多条通关路径，玩家可以以不同的方式完成同一任务。三个玩家可扮演的角色各自拥有不尽相同的个性武器。从某种程度上讲，武器的不同影响了游戏的难度。如果玩家选择了Major Kira或Sisko上尉，在基本武器配备中他们都有星际迷航相位器。虽然这个小东西威力不是很大，但从不会有"弹尽粮绝"的情况发生，因为这个星际迷航相位器可以反复自动充电。它的另一个好处在于可以毫不费力地穿过力场探测敌人，这样就可以对敌人做到心中有数。如果玩家选择了Worf，在基本武器配备中有一把非常漂亮的大刀，平常Worf把它放在背后的背囊中。Worf配备的武器(除大刀外)威力较大，但子弹

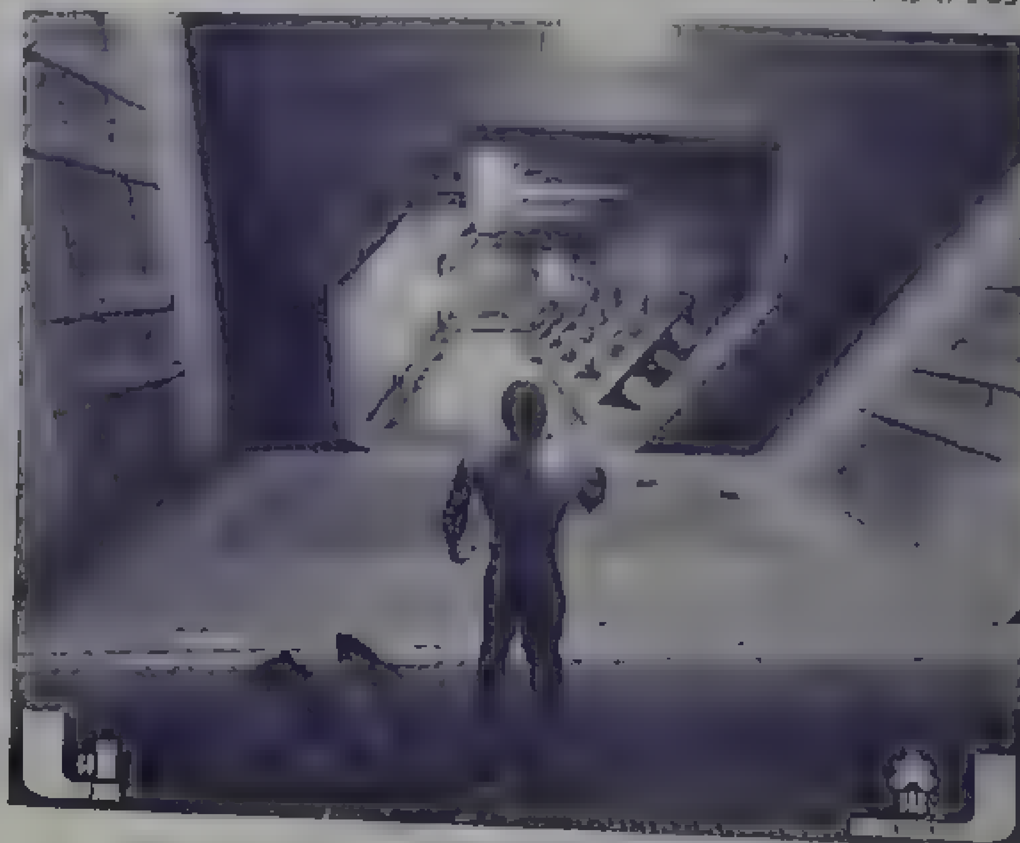


数量有限。子弹用完了就只能用那把非常漂亮的大刀跑到敌人面前狂砍。不要忘了，人家用的是枪而你要用刀，谁占便宜就不必多说了。所以，对付敌人时一定要节省节省再节省那宝贵的弹药，多动动脑子吧。

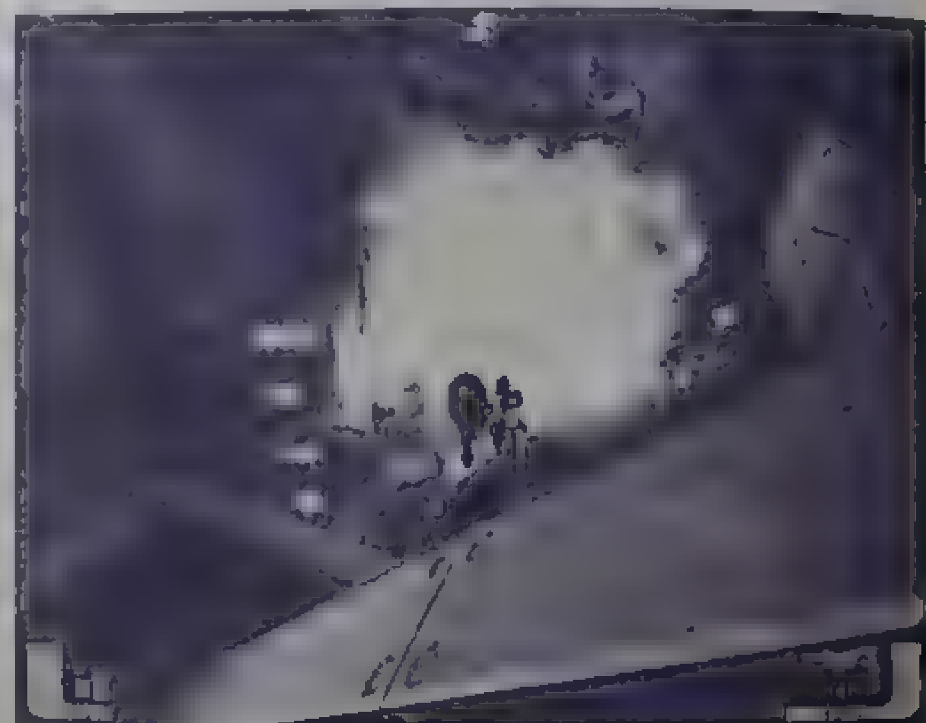


关卡中标准的联邦侦测器和通讯器可扫描当前区域并允许你和其他队员交流，获得完成任务的建议。游戏中敌人的 AI 表现平平：Gngari 是一个愚蠢的种族，他们在深思熟虑后才会进行缓慢的行动；Jem'Hadar 和 Cardassian 都用同样的方法：猛烈的炮火。

游戏中使用了增强版本的《虚幻》(Unreal)引擎。开发公司对引擎进行了一定的优化，图象表现很出色：角色赏心悦目，环境渲染到位，这都是在 3D 性能一般的 3D 卡上跑的结果。在几个任务中开发者使用了动态材质和粒子效果来真实表现雨、雪和水，让玩家得以一睹雨、雪、水和各种光影特效。这款产品在玩家心目中留下了深刻的印象。同时，使用增强版本的《虚幻》引擎，游戏中的人物动作非常灵活自如，这款产品应该是目前最好的动作游戏之一了。



虽然有个别《星际迷航》影视剧配音演员没参加《落日帝国》的配音工作，但这并没有影响产品声音表现方面的品质。玩家有足够多的机会可以在游戏中欣赏到电视片演员的配音。游戏中不仅有气势不凡的配乐，而且还有精彩真实的音效。运输船的声音、相位仪定位的声音、当玩家跑过积水溅起的水声都得到逼真的重现。



玩过《古墓丽影》的玩家在跑这款游戏时可以找到许多相同的游戏操作元素，许多门需要安全密码和进入密码，玩家需要经常翻越障碍，游戏开始都有提高玩家动作操控能力的训练关。

原因也很简单，它们都是第三人称动作冒险游戏。

《落日帝国》不支持多人游戏。在各种游戏玩家通过网络疯狂打拼的今天，游戏不提供多人游戏功能很少见。但笔者还是很欣赏游戏公司这种宁缺毋滥的严谨作风。

在进行游戏时也会遇到一个用得不顺手的地方。如：用鼠标和键盘控制人物和瞄准目标时，鼠标灵敏度的调节是一个让人头疼的事，调高了太灵，调低了又很难有效地打击敌人。瞄准点很难找。另外，在游戏中没有转身键的设置，这样就大大降低了对付后方敌人的能力。数据读取时间稍长，还需要对游戏中的数据结构和内存使用进行充分的优化。但从总体上说，这款游戏非常出色，有连贯的故事情节、有优秀图象引擎的正常表现、有恰到好处的音效和宏伟大气的音乐、有良好的可玩性，虽然有些小缺点，应该说是一款瑕不掩瑜的作品。对于那些有《星际迷航》故事情结的玩家来说，这款产品会圆他们探索深太空九号太空站的梦，对于喜爱诸如《古墓丽影》、《虚幻》这类动作冒险游戏的玩家，这款产品也将非常适合他们；对于喜爱收藏游戏的玩家，这款产品也会对他们具有一定的意义：它是《星际迷航》系列游戏中一款出色而且有特色的产品。■

英文名称：Star Trek Deep Space Nine: The Fallen
出品公司：Simon & Schuster Interactive
国内发行：奥美电子
发行版本：1CD / WIN9X
类　型：动作/冒险(AC/AD)
最低配置：PⅡ233 / 64MB 8速光驱，150MB 硬盘
推荐配置：PⅡ450 / 128MB，690MB 硬盘
3D 加速卡：D3D / 软件 3D
3D 音效卡：软件 3D
多人游戏：不支持
控　制：键盘、鼠标、摇杆
出品日期：2000.11
官方网站：www.simonsays.com/thefallen_site





优点：为《星际迷航》系列游戏引入了第三人称视角动作游戏模式。

缺点：不支持多人游戏，3 个游戏人物的游戏耳朵过于雷同。

评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场动像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色彩表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创新

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方

优点

指出游戏中的最值得关注的特色

缺点

指出游戏中不可忽视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性。如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得“动感”及“故事线”两个评分专属特性，其各占专属特性的 50% 加权

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的“平衡性”的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的“度”，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是“拟真实”的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以谋略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案，各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的“世界架构”属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中“居民”——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值

《家用电脑与游戏》杂志的“游戏评析”栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。



空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

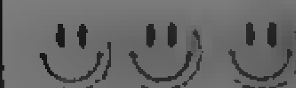
综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。



优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

综合评分：值得一玩的好游戏。如果你希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。



良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。



普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。



及格

单项评分：还好没有什么 BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是的最不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这个内容吧。

冰风谷：冬之心 完全图解攻略

文/Necroman　编辑/游骑兵

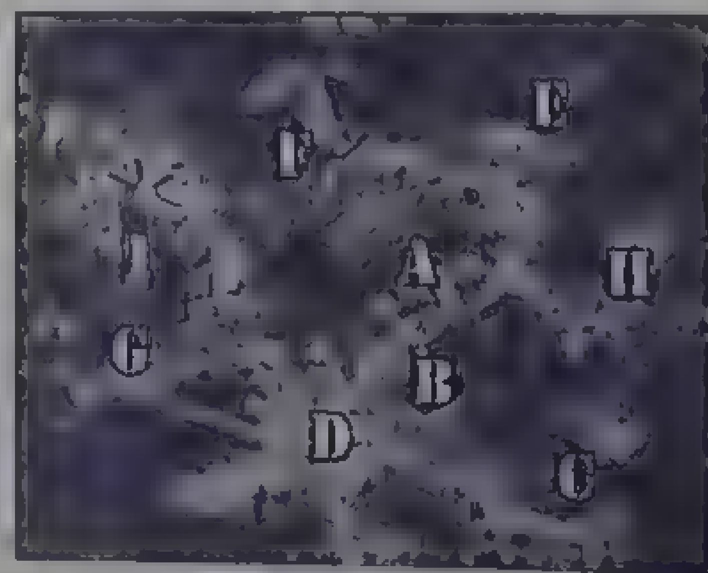
《冰风谷》是 Interplay 最负盛名的几个 RPG 系列之一。虽然也是 AD& D 系统，但感觉上与《博德之门》及《异域惊魂曲》有很大不同。《博德之门》偏重于任务线，《异域惊魂曲》偏重于解谜，《冰风谷》则是一个偏重战斗的游戏。《冰风谷》的剧情比较直线化，支线剧情比较少，而且也比较简单，不过游戏中战斗的难度却比较大。尤其是在《冬之心》这个资料片里，还新增了 Heart of Fury 模式。在这个模式下，所有的怪物都强得可怕，他们会拥有很高的等级，还拥有 HP×3+80 的 HP！也就是说，一个通常情况下只有 20 点血，几乎可以一刀将其毙命的 goblin，在这个游戏中则会爆增到 140 点血！而一条 150 点血的龙，在这里也会拥有令人恐怖的 530HP！即使对于已经达到顶级的强大角色，这些敌人也绝对是非常棘手的。为此，这次《冬之心》的角色等级上限也是这一系列有史以来最高的：8000000 点经验值，30 级！在 AD& D 系统中，这个数值十分惊人。要知道，即使是在原本设定中，费茄第一法师 Elminster 和龙枪里的黑袍法师雷斯林也只有 29 级啊！因此，在这篇攻略中，我会重点提及一些路上会遇到的敌人，当然，也少不了分支情节。

开始旅程之前

根据 AD& D 游戏的习惯，在开始游戏之前，我们都要组建一支属于自己的强大队伍。不过在《冬之心》里，我并不建议大家这样做。因为新组建的队伍只有一级，不要说在 Heart of Fury 难度下，就算是在最简单的难度下，我们也对付不了游戏中的敌人。如果你有《冰风谷》通关后的人物，自然是最好不过，如果没有也不用担心。BlackIsle 为我们准备了很强的人物，他们就存在预设人物的子目录里。这些预设角色都有 10 至 11 级的能力，还都有一身很强的装备，这应当足以应付平均级别以下的难度。如果你一定要用自己的人物，又不想使用作弊模式，你可以利用《冰风谷》可以在游戏中交换人物的特点，先把预设的人物读进来，然后把他们的装备扔在地下，借助这些装备以及在任务中可以获得的经验值，你的队伍也该合作可以对付那些强大的敌人了。当你拥有了一支满意的队伍之后，我们就可以开始冰风谷北部的旅行了。

Lonelywood

Lonelywood 是十镇 (Ten Towns) 中最小和最北部的一个，它也是我们这次旅行的起点。进入 Lonelywood 有两种方式：从新游戏的扩展部分直接开始，或是从 Kuldahar 的一间小屋内进入。不管是哪种方法，你都会见到野蛮人的巫师 Hjollder。他对这里的事态发展很担心，因此，他把我们送到了这个小镇，来拯救这里以及整个十镇。



A 这是镇里唯一的酒店 The Whistling Gal lows Inn。这家酒店的老板很奇怪，他是一个秘密法师组织的成员。你可以在一楼他的镜子后面发现密门和他的秘密。这样他就会卖给你魔法物品，还可以得到经验值。他的密门里还有不少好东西，不要犹豫，拿走吧！另外，从老板的身上，你可以偷到一枚很不错的戒指。

B 这里是镇上唯一的牧师。他的屋子里也有个小密门，里面有一把很不错的 Sling。他这里的武器也很不错，大多是对付不死生物的利器，买一些对下面的战斗好处很多。

C 这里我们可以向那个 Ranger 问到野蛮人营地的所在。这也是这个镇子里最重要的情节之一　买一些弓箭也是不错的选择，在整个《冬之心》的游戏里，我们一直都很缺弓箭和弹药，这里好像是很少的几个补给点之一。

D 在这个水井边，有一个声称她的兄弟掉进了井里的小女孩(Hailee Dunn)。稍后，我们可以去她位于 E 处的家里，从她的父亲口中得知，她根本没有兄弟。回来揭穿她的故事，有 15000 经验值。然后去酒店，把她妈妈劝回家。这样我们就可以再回来劝她回家。最后，到她父亲那里，让他们一家三口离开这个处于危险中的镇子。这个任务可以提供相当多的经验值，如果你是自建的队伍，现在你已经强了很多了。

E 这里是镇子里的商会。等我们从野蛮人的营地回来之后，你可以揭穿这里的主人派刺客的事情。

F 这里有个渔夫名叫 Young Ned，他是 Easthevan 里的 Ned 的兄弟。等你从野蛮人的营地回来之后，他会载我们去墓场岛 (Burial Isle)。

G 这里居住着 Purvis，他负责埋葬死人。从他的身上可以偷到 Free Action Ring 和 Oil of Speed。另外，他还有个任务，等我们从墓场岛回来后再说。

The Barbarian Camp

这里是野蛮人的营地。我们会在这里见到被附身的野蛮人首领 Wylfdene，他自称是 Jerrod，一个从前在对抗邪恶的战争中死去的英雄。(在 Easthevan，你可以知道他的事情。)他拒绝了我们和平的要求，并且将帮助我们的 Hjollder 放逐到了墓场岛。

当我们被驱逐出来后，与门口的守卫谈话，问他所有的问题，可以得到经验值(每对话一次可以问一个问题)。

回到 Lonelywood，找到 Young Ned，去墓场岛。

Buried Isle

这里是 Hjollder 被放逐的地方，我们的任务就是找到他。这里的敌人主要是不死生物，其中法师是最难对付的。这里的战斗如果有对付不死生物的武器就好得多。



A 这里是我们登陆的地方。

B 这些是通向地下的入口。

C 这里有一只熊的亡灵。不招惹它就可以不开战，打了也只有经验值。

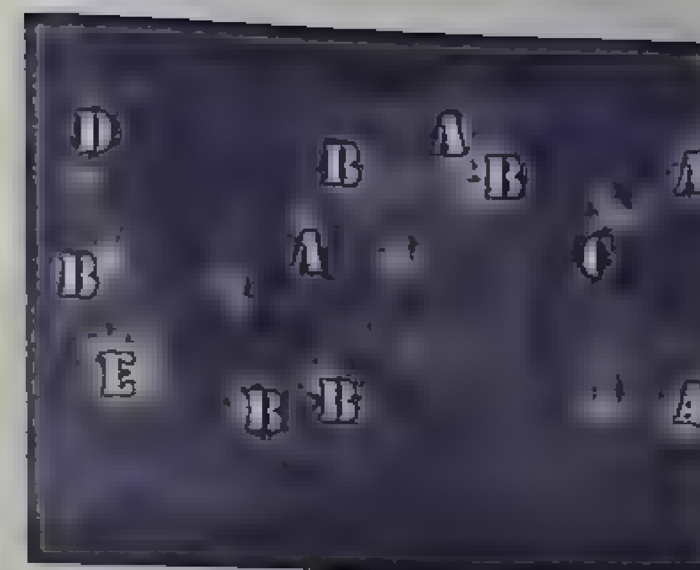
D 几个 Ghost shaman。同样，可打可不打，打了也只有经验值。

E 一个亡灵巫师居住的地方，他会卖给你武器和卷轴。最好不要和他翻脸，他被打了以后，我们得不到什么好处。

F Hjollder 被关的地方。必须从地下过去。他会向你要 Hjollder 被邪恶附体的证据，就是在地下的一个战利品——护身符。

A 这里是通向地面的出口。

B 这些墓穴里有些武器。其中有一把 +5 的战斧相当不错。



C 这里有一个 Vexing Thoughts。与他对话，可以得到一副铠甲 Vexed Armor。这铠甲的数值非常高，AC1，RES cold100%，con+2。但是不要急着把它装备上！当你把它装备上的时候，装备的队员会立即死亡！然后出现一个强大的敌人……好不容易打败它之后，那件铠甲也不见了……

D 这个出口通向 Hjollder 被关的地方。

E Mabdinga，一个幽魂，在这个地方看守着 Wylfdene 的坟墓。打败它，可以从坟墓中得到 Hjollder 想要的证据。

我们从墓场岛救出了 Hjollder，他告诉我们，那个附在 Wylfdene 尸体上的幽灵绝不是 Jerrod。但他具体是谁，Hjollder 也不知道。但他告诉我们应当去 Gloom Forst 去找 Seer，她一定知道。然后，我们就可以回到 Lonelywood。

Lonelywood

当我们再次回到 Lonelywood 的时候，第一件事情就是去酒店睡一觉。然而，我们却从店主口中听说了人狼 (werewolf) 的事情。人狼杀了猎手兄弟中的一个。当我们走出酒店大门的时候，人狼来袭击我们了！我们不能杀死它，它会变成狼逃走。然后，我们决定去找埋葬死人的 Purvis。

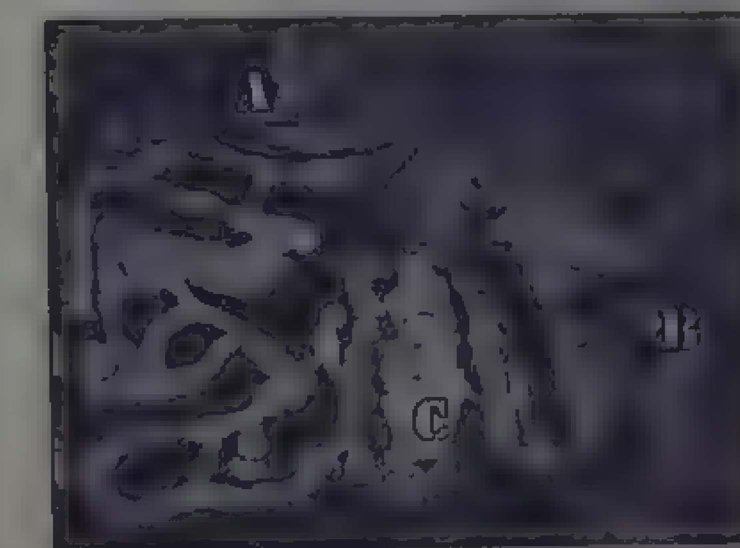
从 Purvis 那里打听了些消息后，我们得知应当去找幸存的那个人。那一对兄弟住在镇子的左上方，那个没有记号的房子。他怀疑这整件事的背后是由镇里的 Ranger —— Emmerich——所为。

找到 Emmerich，询问的过程中，我们惊讶地发现，他就是人狼！但他不是故意的，而且迫切希望摆脱这种身份。(发现 Emmerich 是人狼，有 420000 经验值！)当然，全镇子里只有一个人可以做到，那就是魔法师组织的秘密成员，酒店的老板。

把老板给的东西带回来给 Emmerich，我们还可以得到 420000 经验值。现在我们已经没有事情可做，可以去 Gloom Forst 了。

Gloom Forst

顾名思义，Gloom Forst 自然是冰天雪地。连敌人都全是冰雪系的。Winter Wolf 尚属好对付的，但 Snow Torll 可不太好对付。Storm Giant 更是又大又强。从此以后，Troll 系敌人会经常出现。如果你是从 Kuldahar 过来的，最好在 Kuldahar 买一把 TrollSlayer，你不会后悔的。



A 出口，通向冰窟。

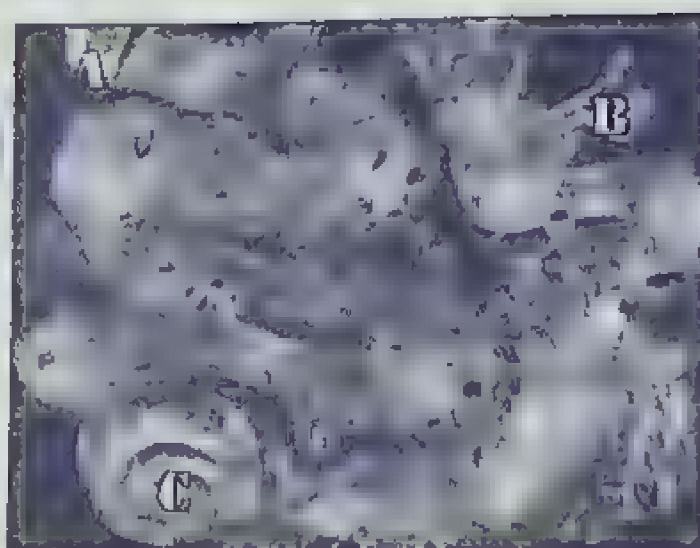
B 一个藏的很隐秘的盾。

C 在这附近会出现 Storm Giant。

进到了洞穴里，敌人几乎都是一种巨大的昆虫(Remorhaz)，不是太好对付，尤其要小心的是，他们会从你背后的洞里钻出来！一不小心就会陷入重围。走到接近出口的地方，你会见到一个矮人 (Tiernon) 在这里用冰制造武器，同时为 Seer 看守。我们可以说服他，他会给我们一面镜子，用来打通通向 Seer 的道路。另外，他还会和我们做生意，还会免费给我们打造一把武器。

A 入口。

B 矮人的打铁铺　他会卖自制武器　如果你



队伍里有矮人的话，不妨从他身上偷到矮人专用的 Tiernon's Heartstone。如果让他打造武器，可以有五种选择（所有的武器都提供 + 10% fire& cold res）：

Great Sword +4 Hand of the Gloomfrost
(Storm Shell 1/Day, +5% chance of suffocate on target)

Long Sword +4 Kiss of the Gloomfrost
(+5% chance of 2 - 12 cold damage)

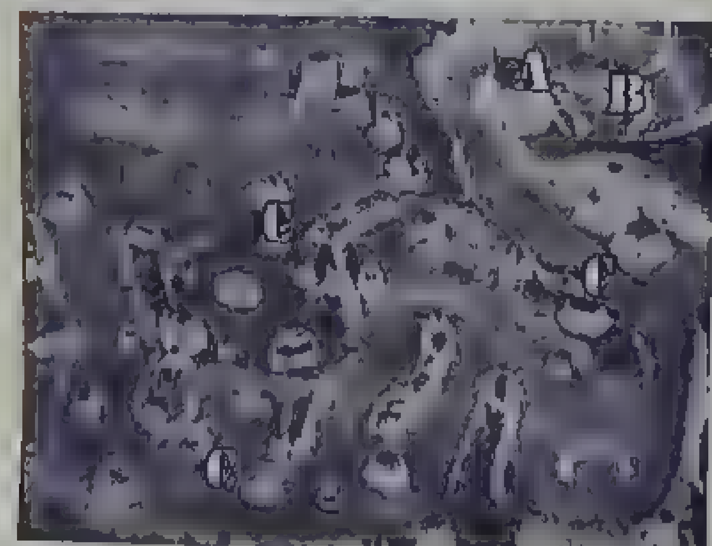
Mace +5 Fist of the Gloomfist
(+5% chance of 1 - 10 additional bludgeoning damage)

Dagger +4: Fang of the Gloomfrost
(Anti - Magic Shell 1/Day)

Halberd +4. Tongue of the Gloomfrost
(+3% chance of Cone of Cold on the target)

C Remorhaz 的卵，在这附近的战斗十分激烈。

进入了洞窟的第二层，敌人大多是厉害的 Ice Golem（建议：不妨在之前购买专门对付 Golem 的武器，因为之后的 Golem 也非常多）另外，这一层的陷阱也出奇的多和威力强大。走到头是一个死胡同，只要身上带有 Black Ice Mirror 就可以打开路，见到 Seer。



A 死胡同，只要有 Mirror，站一会就会打开。

B Seer。

C 几个威力强大的陷阱

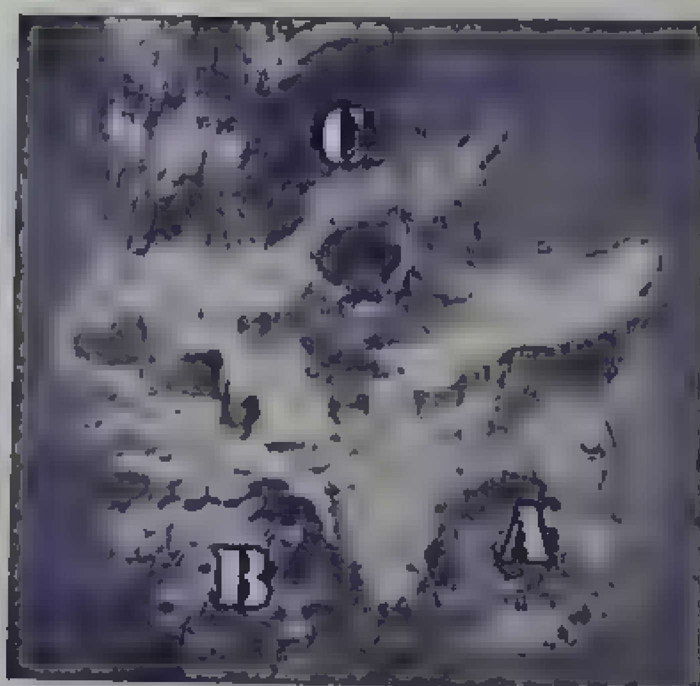
Seer 告诉了我们假 Wylfdene 的致命弱点——镜子。然后，我们被她传送了出去（如果再回去见矮人，可以让他把镜子做成项链，威力还算不错。）现在该回到野蛮人的营地去了……

The Barbarian Camp

回到了野蛮人的营地，我们再次见了 Wylfdene……一阵混乱后，附在 Wylfdene 身上的龙便逃走了。野蛮人的营地尸横遍野。我们又见到了 Hjollder，他告诉我们，现在应该去追击那条龙。（如果答应了，就不能再回来了！有什么还没做的快做吧！另外，现在终于可以搜刮野蛮人的营地了，虽然没什么好东西……）

Sea of moving Ice

终于该最后决战了……准备好你的队伍吧！这里的敌人鱼龙混杂，以 Troll、Undead 和鱼人为主。Icasaracht（龙的名字）正在她的宫殿里等着我们的到来。

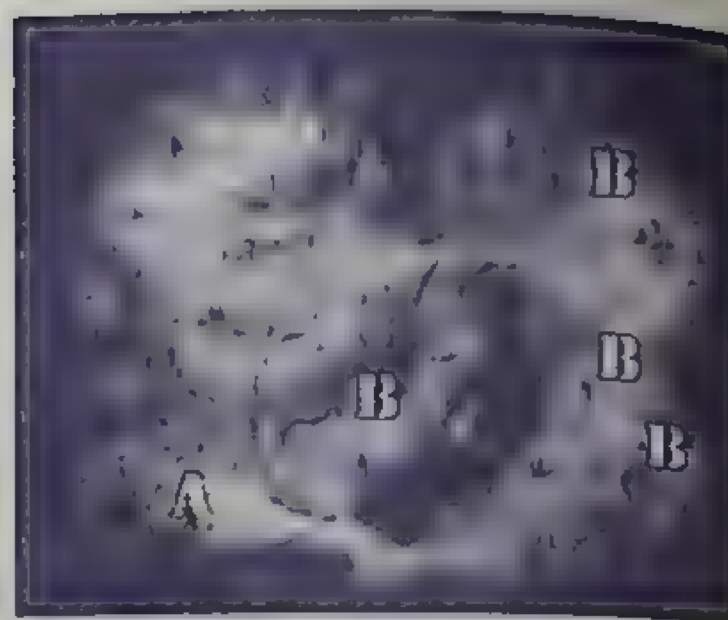


A 这里有一件披风（Nangi's Robe，AC 5，Regenerates 1 hit point per round）

B 野蛮人的营地。有一个牧师可以提供治疗。

C Icasaracht 的宫殿的入口。只要打掉门口的两个 Ice Golem，大门就会开启。

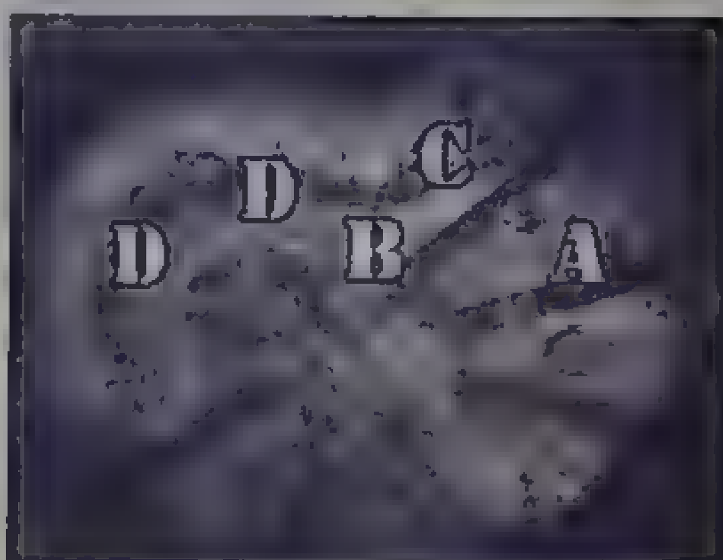
进入了宫殿一层，几乎什么也没有，除了右下角的石头夹缝里的骨头上有件铠甲。宫殿的二层宝贝可不少，也出现了颇为难缠的水元素，他们会在池子里放冷枪。



A 这里有个牧师和她的跟班，可以为你提供治疗

B 这些地方的尸骨里有不少好东西。不太好找，要仔细

再向里走，敌人大大增多。宫殿的三层遍布敌人，还有许多法师。建议的处理方法是把他们引诱到门口，然后用 Cloud Kill，之后逃出去，这样三五次就可以把他们全解决掉。把他们的头目干掉可以得到开门的钥匙。



A 这里的雕塑下面藏了几只特别的弩箭。

B 必须把这里的雕塑打掉，龙才可以被打死。

C 出口。

D 这些不起眼的瓦罐中居然藏了很多好东西！很容易被漏掉吧……

打开了大门，那条龙就在眼前了，打倒它，再击碎它的灵魂之石，拿到 500000 点经验值，然后走出大门，通关画面就在眼前了……

啊，对了，不要忘记，Kuldahar 的任务还在等待着你呢……■

工人物语Ⅳ 完全工程手册

文/万能钥匙 编辑/东东

写在前面的话

拿到《工人物语Ⅳ》，心里有一种亲切的感觉，想到四年前我为之前辈《工人物语Ⅱ》奋斗的日子——一本英汉小字典，一本游戏手册（自制的表格），是玩"工人"的标准装备，就凭那时候高中的单词水平，只是能大概地了解些建筑的名称而已，其他功能战法都是靠自己摸索，动不动就卡关，被急得哇哇乱叫。如今想来，也别有一番情趣。现在，我们长大了，"工人"也到了第四代，花花绿绿的画面很惹人眼，内容也庞大了许多，不过繁杂的资料、与流行游戏格格不入的玩法仍然是阻挠不少玩家的拦路虎，为了更多的朋友能够加入到"工人"的行列里来，小弟在这里就献丑了，给大家简单系统地介绍一下"工人"的世界。

【上手篇】资料设定

一、建筑面板面面通

- 基础建筑(Basic Buildings)(表-01)
- 矿业建筑(Metal Buildings)(表-02)
- 食品建筑(Food Buildings)(表-03)
- 城市建筑(Town Buildings)(表-04)
- 军事建筑(Military)(表-05)
- 兵种(表-06)

二、人员面板面面通

1. 总表(Job overviews)：在这里可以一览所有人员，除了可以了解数量外，还可以看到各种人员的具体说明。

2. 基础人员分配(Basic Ouccupations)：在这里可以对基础人员进行分配，即将自由工人转变成搬运工或是平地工、修筑工，不过平地工和修筑工的数量要受到铁锹和铁锤数量的影响。

3. 特殊单位分配（Specialists）：这里分配的是游戏中极为重要的一部份人，地质学家、先锋、园艺工和小偷。

A：地质学家(Geologist)：用于勘探矿山中的矿产资源，并且加以标示。需要工具铁锤。

B：先锋(Pioneer)：可以扩张领土，尤其在哨塔无法建造的地方。需要工具铁锹。

C：园艺工(Gardener)：可以将黑暗部落的领土恢复原样。需要工具铁锹。

D：小偷(Thief)：顾名思义，他的任务就是偷敌人的货物。

4. 寻找单位(Find Settler)：在这个面板里可以找到屏幕中需要显示的人员。

三、资源面板面面通

1. 货物总表（Goods Menu）：在这里可以一览所有货物数量，也可以看具体说明。

2. 资源分配(Distribution)：这又是比较重要的一环，在这里，可以选择几项资源首先供应哪种建筑。

3. 运送顺序（Transport Priority）：在这里可以调整运送货物的顺序，这在搬运工数量较小的情况下必须加以调整。

看完这些表，大家是不是对"工人"有所了解了(估计也头晕了)？"工人"在上手的时候的确比较难，但是大家不妨多玩一会，马上就会发现其乐趣所在了，尤其是爱好管理的同志，准备脑力大革命吧。下面解释几个常见的问题：

1. 为什么我无法指挥人员移动呀？

A：啊-(晕菜)，这就是"工人"的特点，除了军事单位和特种单位外，其他人员是不能控制的，对他们唯一能够下达的命令就是建造建筑和设定生产，之后会由电脑自动按照玩家的意图去办事。比如选择建筑伐木屋，那么自然会有平地工去平地，然后搬运工将建筑材料搬来，修筑工修建，再之后就是一个自由工人在地上拿起一把斧子转化成伐木工，进入伐木屋工作了。

2. 我怎么扩张地盘呀？

A：扩张地盘最简单的办法是在边界上修建哨塔或者要塞，只要有士兵进驻，就会自动将边界向外扩展；另一方法就是用先锋去开路，他们会在边界外埋下界桩，一步步把地盘扩大。对付敌人也是一样，只要在战斗中占领敌方哨塔，就可以获得哨塔周围的一小块地盘，当获得两个哨塔时，这两个哨塔(距离近的情况)的中间部分就会划入自己的地盘了。

3. 我的伐木工人为什么突然不工作了？

A：不光是伐木工人，其他生产单位都会遇到这种情况。首先建议大家在进入游戏时把信息提示栏打开，就是屏幕下面的那个信封，这里会提示各种信息。如果出现异常不工作的情况，譬如工作范围内已经没有树可伐，没有鱼可钓等，在这里都会有提示，如果是因为没有工具而无法工作也一样。另外一种情况，请注意一下自己的伐木屋前是不是已经堆满原木了，呵呵，没错吧，像这类生产建筑，最多只能堆放 8 个单位的原料或是产品，所以为了让他们继续工作，就得把货物用掉，要么就修建储藏处，把东西搬到那里，注意储藏库也只能存放 8*8 个单位的。什么？储藏室不接受货物？那么请再把储藏室面板的一个货物清单打开，在这里可以设定所要接收的货物。

4. 为什么我的许多建筑都是空的，工人建设的速度也特慢？

A：看看人员总表，是不是没有自由工人了？所以要尽早建筑民居，尤其是在资源充足的情况下，建几个大民居，这样可以省掉以后不少麻烦；至于工人的建设速度慢，如果不是人员不够的问题，那就是同时兴建的建筑太多

表－01:基础建筑(Basic Buildings)

建筑名称	生产原料	生产工具	产品	食物需求	备注
Woodcutter's Hut(伐木屋)	无	Axe(斧子)	Log(木材)	无	可以设定工作范围
Stonecutter's Hut(采石屋)	无	Pickaxe、十字镐)	Stone(石料)	无	可以设定工作范围
Sawmill(锯木厂)	Log	Saw(木锯)	Plank(木板)	无	无
Forester's Hut(植树屋)	无	无	无	无	可以设定工作范围
Small Residence(小民居)	无	无	无	无	可以居住 10 人,即提供 10 人
Medium Residence(中民居)	无	无	无	无	可以居住 20 人
Large Residence(大民居)	无	无	无	无	可以居住 50 人
Stone Mine(采石矿)	无	Pickaxe	Stone	Fish(鱼)/Bread(面包)/Meat(肉)	建造在勘查好的石矿上,食物首选鱼

表－02:矿业建筑(Metal Buildings)

建筑名称	生产原料	生产工具	产品	食物需求	备注
Coal Mine(煤矿)	无	Pickaxe	Coal(煤)	Fish/Meat/Bread	建造在勘查好的煤矿上,食物首选鱼
Iron Mine(铁矿)	无	Pickaxe	Iron Ore(铁矿石)	Meat/Fish/Bread	建造在勘查好的铁矿上,食物首选肉
Gold Mine(金矿)	无	Pickaxe	Gold Ore(金矿石)	Bread/Fish/Meat	建造在勘查好的金矿上,食物首选面包
Sulfur Mine(硫磺矿)	无	Pickaxe	Sulfur(硫磺)	Bread/Fish/Meat	建造在勘查好的硫磺矿上,食物首选面包
Iron Smelting Works(冶铁厂)	Iron/Ore/Coal	无	Iron(铁锭)	无	无
Gold Smelting Works(冶金厂)	Gold/Ore/Coal	无	Gold(金块)	无	无
Toolsmith's Works(工具厂)	Iron/Coal	无	所有工具类	无	无
Weaponsmith's Works(武器厂)	Iron/Coal	无	所有武器防具类	无	无
Coalmaker's Hut(炼煤屋)	Log	无	Coal	无	维京人特有

表－03:食品建筑(Food Buildings)

建筑名称	生产原料	生产工具	产品	食物需求	备注
Grain Farm(农田)	无	Scythe(镰刀)	Grain(谷物)	无	注意给农田周围留下足够的空间种田
Sheep Ranch(绵羊园)	Grain/Water	无	Sheep(绵羊)	无	罗马人特有
Pig Ranch(猪圈)	Grain/Water	无	Pig(猪)	无	维京人特有
Goat Ranch(山羊圈)	Grain/Water	无	Goat(山羊)	无	玛雅人特有
Grain Mill(磨坊)	Grain	无	Flour(面粉)	无	无
Bakery(面包房)	Flour/Water	无	Bread	无	无
Slaughter House(屠房)	Goat/Sheep/Pig	Axe	Meat	无	无
Fisherman's Hut(渔夫屋)	无	Fishing Pole(钓竿)	Fish	无	可以设定工作范围
Hunter's Hut(猎人屋)	无	Bow(弓箭)	Meat	无	可以设定工作范围
Waterworker's Hut(采水屋)	无	无	Water	无	可以设定工作范围
Vineyard(酿酒厂)	无	无	Vine(酒)	无	罗马人特有,注意把酿酒厂建在阳光充足的地方
Beekeeper's Hut(蜂房)	无	无	Honey(蜂蜜)	无	维京人特有,注意把蜂房建在花丛附近
Mead Maker's Hut(蜜酒屋)	Honey	无	Mead(蜜酒)	无	维京人特有,用于在小神庙祭祀上帝
Agave Farm(龙舌兰田)	无	无	Agave(龙舌兰)	无	玛雅人特有,注意把龙舌兰田建在沙漠里
Tequila Maker's Works(龙舌兰酒厂)	Agave	无	Tequila(龙舌兰酒)	无	玛雅人特有,用于在小神庙祭祀上帝

表－04:城市建筑(Town Buildings)

建筑名称	生产原料	生产工具	产品	食物需求	备注
Storage(储藏处)	无	无	无	无	可以储藏 8*8 个单位的货物
Marketplace(市场)	无	无	无	无	可以在两个市场或市场与港口进行货物运送
Donkey Ranch(驴圈)	Grain/Water	无	无	无	可以运送货物,其效率大大超过搬运工
Harbor(港口)	无	无	无	无	可以在两个港口或市场与港口间运送货物
Shipyard(船厂)	Wood/Plank/Ammo(可选)	Hammer(铁锤)	各种船只	无	建造战船时需要弹药的供应
Large Temple(大神庙)	无	无	牧师	无	可以训练出牧师使用魔法
Small Temple(小神庙)	Vine/Mead/Tequila	无	Mana(魔力)	无	可以通过祭祀获得魔力
Eyecatchers(象征建筑)	无	无	无	无	在特定的关卡中起作用

表－05－01:军事建筑(Military)

建筑名称	生产原料	产品	生产工具	功能
Barracks(兵营)				训练士兵
Small Tower(小哨塔)				扩大和保护领地,可以镇守一名剑兵,两名弓兵
Large Tower(大哨塔)				扩大和保护领地,可以镇守两名剑兵,三名弓兵
Castle(要塞)				扩大和保护领地,可以镇守三名剑兵,五名弓兵
Lookdower(了望塔)				扩大视野范围,没有扩大和保护领地的功能
Healer's Quarters(医疗站)				在这里可以使受伤的士兵复原
Ammo Maker's Works(弹药厂)	Stone	Ammo	无	罗马人特有,生产出弹药后可以装备战船和投石车
Gunpower Works(火药厂)	Sulfur	Gunpower	无	玛雅人特有,生产火药供应霹雳车
Vehicle Hall(兵工厂)	Iron/Plank	马车和各种战车(见下表)	Hammer/Saw	

表－05－02

[illegible]	功能
Cart(马车)	用于建立新的移民地点
Catapult(投石车)	罗马人特有单位,用于攻击敌人,弹药由弹药厂补充
Firespitter(霹雳车)	玛雅人特有单位,用于攻击敌人,火药由火药厂补充
Thor's Hammer(萨尔战锤)	维京人特有单位,由魔力驱动

表－06:兵种

[illegible]	装备	费用	功能
剑兵(Swordman)	剑(Sword)	lv1 无/lv2 1金/lv3·2金	适合近战,攻击敌方士兵和特殊单位,可以夺取敌方哨塔,镇守哨塔
弓兵(Bowman)	弓箭(Bow)	lv1.无/lv2:1金/lv3.2金	远程攻击,攻击敌方士兵和特殊单位,镇守哨塔
医疗兵(Medic)	无	lv1:无/lv2:1金/lv3.2金	罗马人特有,医疗兵可以把受伤士兵的生命恢复75%,但也拥有微弱的攻击力
斧兵(Axe Warrior)	战斧(Battle Axe)	lv1.无/lv2·1金/lv3:2金	维京人特有,战斗力极强,但是防御较差
吹枪手(Blowgun Warrior)	吹枪(Blowgun)	lv1:无/lv2.1金/lv3·2金	玛雅人特有,无战斗力,但是可将敌人麻痹
队长(Squad Leader)	剑、护甲(Armor)	3金	战斗力极强,提高士气,可以将士兵聚集在一起

了,这时候只要打开人员面板,将平地工、修筑工和搬运工的数量加大即可,等到建设工作完成,再将平地工和修筑工减下来(他们会占用工具),想转化成搬运工也行,这在大生产运动中可以大大加强工作效率。

5. 怎么样勘探矿产呢?挖矿时十字镐不够怎么办?

A:勘探矿产只要派出地理学家就行,先在人员面板中选择自己所需的数量,就会有工人拿起铁锤转化了,接着选中他们,用右键往矿山上点一下就行,他们会一直自动勘探,因为标牌过一段时间就会消失。说到标牌,就是矿物标志,当地理学家勘探到矿物时,就会在那里插下牌子,上面的画面显示矿物种类和数量,黑色是煤,银白色块状的是铁,灰色平面方块状是石料,金黄色块状是黄金,黄色平面方块是硫磺,数量从所绘块的多少即可得知。至于挖矿时没有工具,这就比较麻烦了,如果既没有铁矿,又没有工具,那么只有拆掉其他矿,或是投降吧,具体例子见进阶篇中维京人战役二。

6. 唉,《工人物语》的操作太复杂,连移动屏幕都得按着鼠标右键,不玩了……

A:同志~先~别~走~,只~要~在~设~定~中~改~成~鼠~标~移~动~滚~屏~就~行~(咳,咳,差点……)

【进阶篇】种族战役

看完上手篇,大家也多多少少了解了"工人",当然不能纸上谈兵,还是来练练手先!

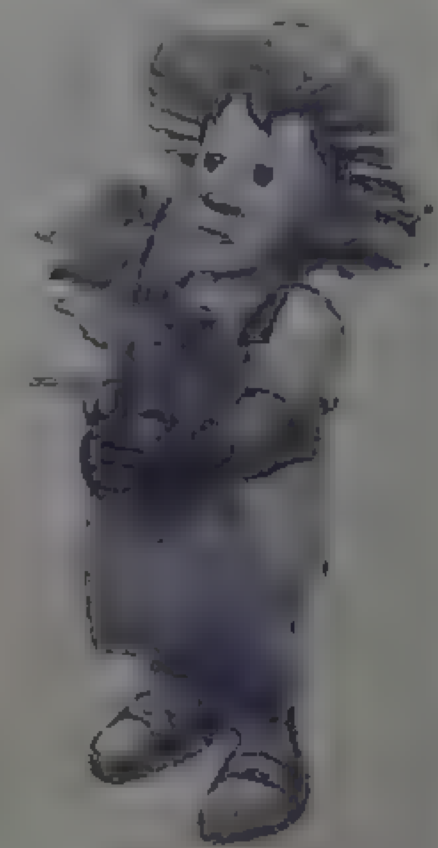
■ 罗马人战役

战役一:Threat from the North

任务:赶走西边的维京人。

系统提示:我方拥有一艘战船,不过,仅仅用它来监视敌人是起不了什么作用的……

作为三大种族的第一关,本战役十分简单,主要给大家熟悉各种操作的。我方基地附近资源十分丰富,而且地域开阔,完全可以把各种建筑都试着造一遍,尤其是有"食物链"的建筑,最好能掌握大致上的供求关系。敌人位于地图的西边,离我方基地比较远,所以一时半会儿是过不来的,大家尽可以大胆去尝试各种功能,包括游戏一开始就提供的一艘战船。根据提示,这艘战船



除了作为侦察外的确什么都做不了，因为它没有炮弹。有兴趣的玩家可以先造一个船厂，同时再造一个弹药所，这样就可以补充弹药了，之后把船派到敌人沿海试一下，火力是不是十分强劲？几发就可以打掉一个哨塔。可惜以后造船的机会不多。

战役二 The Magic of the South

任务：摧毁东南部玛雅人的小神庙（被一圈石碑包围着），证明我们的实力！

系统提示：直接攻向玛雅人是比较危险的，也许有其他办法……

有其他办法？渡船，还是绕道？其实不论是什么办法，都得有大量的兵力才行，因为小神庙旁边的敌人至少有二十多个！罗马人的发展比较常规，一开始还是重复各种发展过程，但这次的资源就不会那么容易得到了，在基地中只有很小两个矿山，而且矿也不多，所以必须得向南边的山前进。因为矿产离基地并不近，所以可以练习使用先锋来扩展地盘了，不过先锋数量过少的话，其扩展速度实在让人难以忍受，建议大家一次多来几个，等到扩展任务结束后再把他们还原就行，并不会耽误多少生产的。玛雅人在地图的西南，虽然本关的任务仅仅是毁掉神庙，但如果能一路打过去岂不是更爽？如果大家也有这种想法的话，就多多练兵吧；反之，如果嫌麻烦，那么就在我方基地北面早早建成船厂，用渡船装上士兵，从玛雅人的南端登陆，这样遇到的敌人则少得多。

战役三 Breaking the Blockade

任务：摧毁玛雅人和维京人的圣地，玛雅人的圣地是由石碑包围着的石头像，而维京人的圣地在一小片树林里，就是那个坐落在洞穴前的矮人战士像。





系统提示：保密。

保密？保密就是没有秘密二，看来这一关没有什么玄机了。相对于前面来说，本关的难度要大许多，关键在于有两家敌人。整个地图是这样分布的：我方在西边，玛雅人在东南，维京人在东北，我方和玛雅人之间隔着矿山。发展还是常规（唉，维京任务和玛雅任务相对来说就刺激多了），虽说我方和玛雅人之间隔山，但是他们发展很快，如果不注意的话，很容易遭到偷袭，遭殃的往往是我方的采矿点，所以一定要加以防范，方法嘛，派一两个地质学家在那而不停地探矿就行，不过要小心注意者屏蔽，一旦敌人出现就立即开溜，然后家里就集结军队……要么就只有用 SL 大法更保险。攻打敌人，不在于将他们全灭，只要摧毁圣地就行，所以给大家的建议是先打玛雅，之后以玛雅为跳板，再攻维京。组织军队的时候，也一定要注意好兵种的结合，相比其他两个种族，罗马人有医疗兵的优势，只要以 1:3 的比例加入其他兵种，就可以保证很轻松地摧毁敌人的大哨塔，而且几乎不用损失兵力就可过关！

■ 维京人战役

战役一 The Stone Dwellers

任务：征服北部的玛雅拓荒者。

系统提示：玛雅人的部队很快会光顾我方的基地，如果我们不加以防御的话，他们就会占尽优势。可以试着探索东部，在那里会有些小发现的。

小发现？呵呵，尽快向我方基地的东南探索吧，那里可不是小发现这么简单，各种原材料、工具、食物量大得惊人（16 铁锹，8 铁锤，4 十字镐，4 木锯，8 鱼，8 肉，8 面包……），比我们的初始资源还要多呢！游戏一开始，还是先以林业开局，因为本关的林木很少，所以最好早点建成植树屋，以3 伐木屋 +2 植树屋 +2 锯木厂发展就可以保持供给了，林木发展地点还是选择我方的初始基地中心为好，毕竟离矿山较近。矿业方面，在我方基地附近就有大量的三矿，尽管开采就是。不过首先还是要依靠南部找到的食物，这样就可以早早开始准备开矿，需要注意的是，我方基地附近地域比较狭窄，发展农业较慢，所以食物供应方面就只能依靠钓鱼和打猎了。扩展地盘时，仍然需要南部的那些资源，16 把铁锹足够我们武装起一支很大的先锋部队，用他们来扩张，可以大大节约资源和兵力。至于敌人，他们也在慢慢发展，如果加以注意的话，就可以发现他们有一支巡逻部队常常跑到我方基地的东北处（就是那个小岛尖），趁他们巡逻的间隙，在他们的巡逻路线上修一座哨塔吧，再加上些部队，就可以让他们白白损失掉十几人！便宜占尽，以后还是要慢慢发展咯，彻底占领他们的地盘就过关。

战役二 Wolf on the Prowl

任务：击败西部的罗马人。

系统提示：谁说那里不需要炼煤工了？

一进入游戏，心里的石头就落了地，还好，地域开阔，不用再为农业连锁建筑发愁了。不过，提示所说的话又是什么意思呢？本关矿山就在基地西边，而且铁矿十分丰富，煤矿也有不少，为什么要用炼煤工来炼煤呢？仔细一看，才发现本关一开始只有 3 把十字镐，如果再建采石屋的话，用于开矿的则只有 2 把，只有将这 2 把用于铁矿，再由炼煤屋来炼煤了。等一段时间的矿业生产后，铁锭打出来才能够恢复正常的生产状态。罗马人位于这个小岛的东北方，离我们很近，所以建议向东发展时大约造两个哨塔后就不要再向前推进了，而且还要加强已经修好的哨塔的防守，能直接建成大型哨塔更好，至于兵力，这一关的敌人级别很高，有不少 3 级兵，所以我方只有以数量取胜，因为黄金实在是少得可怜，只有基地西边矿山的南端有很少的一块，尽量早点派人去探吧。

战役三 Unholy Alliance

任务：这次你得确定小岛只能是维京人的地盘了，必须让你的对手没有立足之地！

系统提示：东南面的火山口很有探索价值。

维京人的最后一战。两家敌人，罗马人在正北，玛雅人在东北。我方的位置离罗马人尤其近，所以一开始就要快速地发展，好在资源还算丰富，铁锤和铁锹的数量也不少，所以早早探索火山去吧。在基地的伐木屋附近，林木也非常多。不过，如果派人向北走走的话，呵呵，看到了吧，敌人的边界，时机成熟的时候就在伐木屋旁边补上一个大哨塔，免得被敌人偷袭。提示说到的火山口，的确是个好地方！附近有湖、有河，我方发展农业和渔业都得靠这里了，而火山上的矿产简直就多得都快冒出来了：超级石矿、超超级煤矿、超超超级的大铁矿，有得挖了！相比之下，金矿就少一些。所以本关的任务就是先防守，后反击，防御罗马人的时候也要小心玛雅人从东边偷袭过来，注意别让他们把我方的特殊兵种给杀死了。总之取胜不难。打完后，才发现玛雅人附近也有个火山口，唉，还以为是特意照顾玩家呢，怎么他们也有……



■ 玛雅人战役

战役一 Shores of Gold

任务：击败东部的罗马人。

系统提示：很不幸，我方基地附近的矿产很少，但是我们不能忽视东南面的自然资源，那里矿山的矿物蕴藏量很大。

靠东南面的资源？实在让人心里没底。虽然我方有两艘渡船，但是要发展到那边要经历一个很长的过程，建兵工厂，造运货车，渡河，再扩展地盘……等到了那里，我们都被灭了好几回了。所以建议大家还是在发展策略上下下功夫，尽量用基地附近的矿产来取胜。在基地附近的矿山上，铁矿和煤矿还算基本足够，金矿则甚少，不过我们矿少，敌人也不多呀，我们同样可以以多取胜。开始发展时，尽量向北前进，那里的地域比较开阔，敌人在东部较远处，所以不必过早防御，相反，本关应该先进攻他们，尤其是偷袭矿山附近的哨塔，这样可以打断敌人的生产，胜利就在眼前咯！

战役二 The Red Beards

任务：征服维京人的小岛，他们的基地位于小岛的西北。

系统提示：维京人强悍的战斗力确实在我们之上，不过，在我们的小岛上，也许能够发现改变局面的东西……

又有发现吗？的确是这样，而且维京人关卡中的发现和现在相比，简直是小巫见大巫：在我方小岛的西北，有武器几十件！只要得到它们，过关就只是时间的问题了（大大省去了炼铁造兵器的麻烦）。不过想要得到它们也得小心，在这批武器附近，还有两个维京人的大哨塔，尽量绕开他们吧。得到了武器，要摧毁大哨塔也不是容易的事，他们两个哨塔可以互相照应，而且都是三级兵种镇守，所以我们也得用高级兵才行！最后要对付维京人的基地，敌人位于北部小岛的西北，攻打他们同样得渡河（这里省去发展方法若干），慢慢来吧。

战役三 Double Trouble



任务：征服罗马人和维京人。不幸的是，我方基地附近几乎没有铁矿，所以你必须找到石阵（有一圈石头围起来的地方），并且在石阵中心建造一个石头像，这样才能够获得铁矿。

系统提示：充分利用自己的先锋，在西南找到石阵。

这一关大家得好好干一番了，横跨整个大陆。按着指引所说，必须立即派出先锋向西南进发，进行扩张活动，目的在于小岛最西南的石阵。扩张的同时，基地里也应该注意发展，首先，应该派地质学家找到基地西侧矿山上一个很小的铁矿，然后再训练两个先锋把它划进自己的地盘，这样可以解决一时之急，同时也可以顺便把一个小金矿找到。提到金矿，数量并不比铁矿多，不过，经过我冒险探索，还是在矿山东侧（靠近维京人地盘）找到了一个不小的金矿，大家最好早动手，否则很可能被维京人夺去。至于敌人，维京人对我方威胁并不大，而罗马人则发展很快，要不了多久就可以把地盘扩张到我们的脚下，我们自然不能坐视不理，多给他们来几次偷袭吧，打了就跑，循环几次就可以耽误他们不少生产活动，不过前提是在我方边界造了大哨塔（中型也可），免得偷鸡不成蚀把米。等到先锋们把石阵划归我有后，立即在中央建造一个石头像，这样就可以得到上帝的赏赐了，总共 40 多个铁锭，足够大半个战役使用，再加上前面积累的一些铁，此战就有了一半胜算。但还是不要忘记东边的黄金啊！最后提醒一点，在攻打维京人的时候，会发现

始终灭不了他们，那是因为在东北一个很小的尖尖角上还有一个他们的哨塔，直接用兵上去打是夺不下来的，最好用渡船把人渡过去，要么就用船来打，打掉以后即可胜利！

口气打完九关？想必大家又遇到不少问题吧。

1. 我第一关就被卡住了，根本没有办法攻击敌人的工人和建筑呀，怎么过关？

A：的确是不能攻击敌人的工人和普通的建筑，但是可以攻击他们的士兵、特殊单位和军事建筑，只要占领哨塔，就可以获得附近的地盘，当抢夺的哨塔连成一片后，位于我方抢夺范围内的敌建筑自然就会毁灭，而且此地域内的资源也将为我所有

2. 同样还是不工作问题，我把采水屋建在水边，为什么不能采水？钓鱼屋建在水边也钓不上鱼？

A：不要忘记，我们是不能喝海水的，喏喏，采水屋建在海边了吧？应该建在陆地上的小河边。钓鱼屋钓不上鱼？请看看附近的水域，对，看到鱼跳出来了吧，就把钓鱼屋的工作范围中心点设在那里，保证有鱼上钩。

3. 我想偷袭敌人，派出先锋在他们基地附近扩展地盘，后来发现怎么建不了建筑呀！

A：这一定是忽视了一个问题，注意，先锋扩展的地盘必须和我方主基地边界相通才行，这样各种工人才能通行，所以可以采用大量先锋用"拉面条"的方法修一条很窄的小道，相连就OK，玛雅人战役三是个最明显的应用。

4 怎么使用魔法？有什么用处？

A：首先，需要建设大小神庙，大神庙可以训练出牧师，而小神庙则可以聚集魔力，当然，要想获得大的回报必须给上帝上供才行，这就需要建设些特殊的建筑，三个种族都各不相同，当获得魔力后，则可以攻击敌人或是得到回报，如鱼群光顾等等。

5. 我和敌人交战，打着打着，发现有时不能占领敌人的哨塔，这是怎么回事？

A：当然，弓兵是不能占领哨塔的，必须由剑兵出马，杀死哨塔底层的最后一个驻兵，这样即可。



6. 用运货马车去拓展地盘，他怎么不走呀！！！

A：没有装满所需的人手和资源，当然不走了。

7. 养了驴干什么用呀，它不动！

A：可以设定市场间或是市场与港口间的送货路线，看它动不动：）

【高手篇】黑暗部落战役

马上就要挑战黑暗部落了，怎么样，大家也都有点大虾的感觉了吧，既然都已经有了自己的绝招，那么小弟还是不要献丑了，把任务、提示给大家，再来个短短的简报，也省去大家研究的麻烦。

关卡一：Seeds of Darkness

任务：征服西边的玛雅人。

系统提示：我们的一个牧师昨天从山脚下的湖边回来，他说见到了水神，水神许诺，只要有人在湖边建造12个盛满水的建筑，就会得到回报。

我们是罗马人，要修建盛水的建筑当然是象征建筑中的Vase。向北可以找到那个山脚下的湖，只要在湖边修建12个Vase，就可以得到4堆金块和2堆铁锭。玛雅人在西边，和我方基地只有少量陆地相连，所以想靠修哨塔过去是不可能的，尽量用先锋吧，也可以用战船去扫荡一下水边的哨塔

关卡二：Stabbed in Back

任务：至少摧毁两个黑暗部落的蘑菇田。玛雅人似乎对我们没有敌意，但谁知道他们真正在想着什么呢？

系统提示：很幸运，我方基地附近有丰富的资源，足以训练出一批园艺工人和弓箭手。

这样叫资源丰富？！唉，大家慢慢发展吧，向东走。敌人在地图的中间，蘑菇田总共有四个，但是敌人却有70多个！比较好的办法是先找到黑暗部落的领土，然后在附近修上几个大哨塔，派高级的弓兵驻扎进去，接着，用园艺工人去拍蘑菇，哼哼，敌人全都引出来了，我们猛射箭吧……最后用园艺工人把蘑菇田全部铲掉即可。

关卡三：Desecrationg of Rolf's Horn

任务：让那些被黑暗部落破坏掉的土地恢复成原来肥沃的景象。

系统提示：用兵力直接冲击黑暗部落的神庙是很不明智的事情，努力发展兵力，保护好园艺工和先锋共同前进。

我方有一批人马在敌人的包围中，千万不要随便移动他们，否则立即会遭到诛杀。其他还是老一套发展方法，注意提示即可。

关卡四：A Matter of Time

任务：在Y分钟内摧毁X个蘑菇田，同时对玛雅人保持警戒。

系统提示：时间有限，立即着手生产工具和武器吧，小心玛雅人的偷袭，把几个哨塔建到一起是个不错的选择。

本关有时间限制，一个半小时，还算够。我们的基地倒是比较开阔，可是资源距离就比较远，不得不拉大防线。对付蘑菇田，还是由士兵掩护园艺工去做，这时候要注意自家基地，玛雅人会来偷袭几次的，比较好的防守方法就是像提示一样，在靠近玛雅人的方向多修几个哨塔，互相照应着……

关卡五：Trampling out the Toadstools

任务：摧毁黑暗部落所有的蘑菇田，派牧师到维京人那里拿回运送的铁。

系统提示：维京人不会不欢迎一个牧师的到来吧，他们会把这种信任当作一种荣誉，我们也能得到不少的回报。

555～提示怎么把我要说的全部都说了，看来小弟唯一能告诉大家的就是——敌人在南方～很多～多带兵呀～

关卡六：All that Glitters

任务：击败罗马人和维京人的拓荒基地。

系统提示：你的间谍没有告诉你吗？似乎有一艘海盗船在附近失事了，就在岛的东部……

哦，我听说了，不过似乎是招穷海盗，就那么点东西（几堆金铁，几块木板），但是不拿白不拿，来人，向东开路！敌方两家是紧挨着的，而且我方要从陆地攻击他们是十分困难，只有狭窄的小路相通，路口还守着一大堆的哨塔，只有用船。

关卡七：Helping Hands

任务：打破黑暗大陆的封锁，冲出去和罗马人、维京人联手吧。

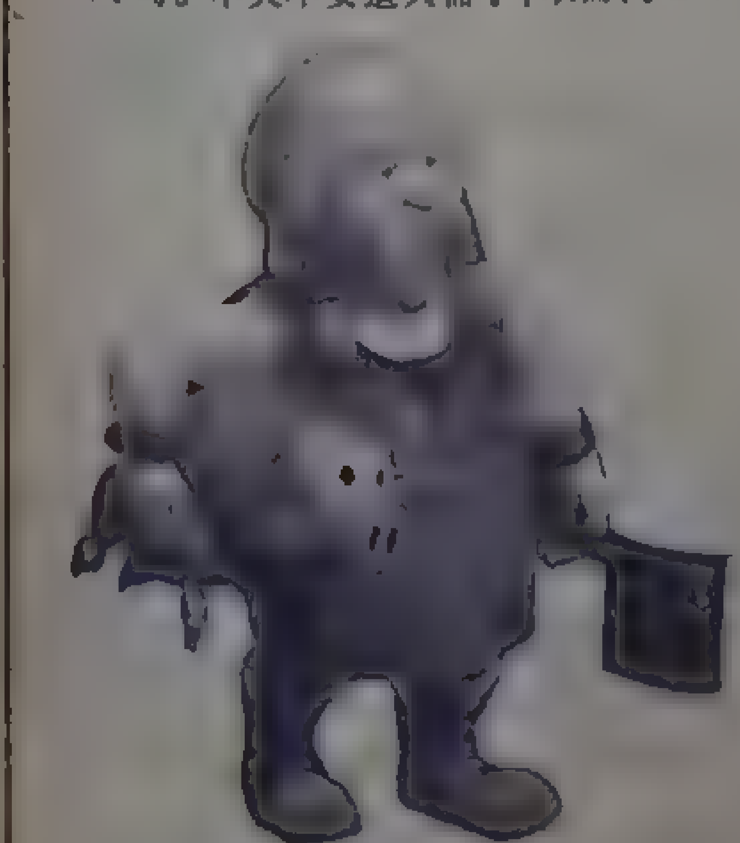
系统提示：本关处处充满危险，好好利用自己的园艺工人和先锋，防守时把几个哨塔建到一起，否则你的防守很快就会被突破。最后把弓兵送到东北山地即可。

超难的一关。游戏一开始就快快修建哨塔吧，几个哨塔联合防守才有可能防住黑暗部落的进攻，我们完全在他们的包围圈里，很难发展，而且会不时地受到他们的骚扰，也还是那一招，修几个哨塔，把他们引过来送死……

关卡八：The Roman's Quest: the Search is On

任务：找到黑暗部落，听说他们隐藏在一片深山之中。

系统提示：节约石料的使用，除非你到达了西边的小岛。本关不要造兵器了，取而代之的是战船，这样才能够打破海盗的封锁，搞不好还能得到它们的财富……



我方的最终目的就是到达东北的小岛。但是，在此之前，还得好好准备一番，尤其是海面上，有大量的海盗船只来往，必须能够敌得过他们再出海，否则会白白损失。至于海盗的财富，钥匙猜测为西北小岛的那一片石料，差不多40多块，不过要拿到他们并不容易，我方基地北部的水域会有两艘海盗船路过，试着来吧。注意本关两个半小时的时间限制。

关卡九：The Mayan's Quest: The Search Continues

任务：找到黑暗部落，并且消灭敢于对抗你的海盗。

系统提示：保密。

又是好难的一关。我方在西南角的小岛上，三家敌人都是玛雅人，分别在地图中间和西北。我方基地附近是没有矿产的，所以快快向四周发展吧，注意木材的使用，早点植树造林吧，我们需要大量的船。为什么？因为海上有很多海盗在巡逻呀，到时候还得去攻打地图中间那家海盗，没有器械是很难打的……什么？什么提示？嘻嘻，我也要保密了，大家不要着急，首先得能够突破水面上的防守才行，如果你做到了，那么就到东北的小岛去看看吧……

关卡十：The Viking's Quest: Breaking the Mirror

任务：你发现邪恶的根源来自三个种族的叛徒，那么只有征服他们！

系统提示：时间有限，而且我们的资源也十分少，尤其是铁锹和木锯，要想造船攻打敌人并非易事，除非有较为合适的作战方法……

不仅仅是铁锹和木锯少，其他工具也少的可怜！至于什么"较为合适的作战方法"，不知道是不是什么宝物之类的？钥匙无能，没有能够发现呀。唯一给大家的建议，就是攻击三族时，不要从正面上，用渡船渡到他们背后（北面）攻击吧。

关卡十一：Push Comes to Shove

任务：摧毁黑暗部落，并且征服整个大陆。

系统提示：保密。

又是保密？这一关的难度真是令人发指，除了资源少以外，人手也极少，所以不得不面临双重压力。首先要建造的，已经不是生产建筑了，而是民居！至于工具，只有来回轮换着用，慢慢熬吧。我方小岛东部有一块黑暗的土地，其他三块都在西边的岛上。提示中所保密的任务不知道是不是地图中间的那个超超大的环绕矿？



关卡十二：Getting to the Root

任务：你的任务十分明确，彻底摧毁黑暗部落的要塞！

系统提示：保密。

奇怪？最后一关反倒简单了不少。我方基地分为两部分，游戏开始时的大批兵器都在西南的小岛上，所以要向大陆这边慢慢送过来。小岛同样有用，有矿呀！这次，原本是仇敌的三家移民全部走到了一起，联手消灭黑暗部落！这次的提示，钥匙给大家找到了答案，在维京人的南部，小岛的尖角上，有很大一批石料，快点去拿吧。

终于完成了"工人"，玩完整个游戏只有一个感觉，就是累。虽说到了黑暗部落这几关难度大的有些变态，但却变成最吸引人的部分，非得获胜才能罢休（众人道：是你变态吧）。几天下来，又过了一回"工人"瘾，不过眼前却总是浮现出原先那种色调简单、操作便利的老"工人"的样子，还有那个自选音乐的MIDI播放器……■



奥妮 完全剧情与格斗指南

文/Kenny　编辑/游骑兵

说明:S 表示 SAVE 点,K 表示 Konoko 的情节,G 表示 Griffin 的情节,M 表示 Muro 的情节,T 表示 TCTF 队员的情节.

(K)

人类的科技发展,究竟注定是个悲剧,还是……

我踏着一片颓门败瓦,望着街上横七竖八的死者和痛苦挣扎的伤者,心中无限悲痛。以前的世界一去不返了,到底这是对还是错?我再次回忆起我的故事……

Konoko,TCTF 里的人都这样叫我。我在那里长大,虽然我是个孤儿,但 Griffin 司令和 Kerr 博士待我就像亲生女儿一样。还有 Shinatama,虽然她是个 SLD,但我们就像姐妹一样。我从小就要接受训练,因为我将被培养成为一名 TCTF 战士,去和恶势力辛迪加作斗争。从小就没有人跟我说起我的父母,我的过去,我不知到自己来自何处,也许我永远不应该知道……

第 00 章 女英雄之诞生:TCTF 训练场

"Konoko,是我,Shinatama。好,我们的神经连接正常。Griffin 司令今天终于批准我们参加正式的 TCTF 训练了,就是说,你快毕业了。"

我今天的心情特别激动,因为这将是我正式走上战场的最后一关。我必须按 Shinatama 的每一步提示去做,不能胡来。第一个测试是绕着跑道冲刺跑并准确停在黄圈上,第二个是滑行和跃过激光,第三个是射碎所有的玻璃靶子和两个机械人。一切顺利。

"Konoko 太好了,你通过了!"听到 Shinatama 激动的声音,我心里又何尝不是呢?

第 01 章 初生之犊:仓库

(G)

我,Griffin,TCTF 总司令。这次训练相当不错,计划有了个良好开端。看来她已经到达仓库了。

"Shinatama,报告最新情况。"

"一切正常,她状态良好。"

"这是个错误。"Kerr 老头在发牢骚。

"哼,你没有资格批评我。"我接通 Konoko,"听着,辛迪加在这里偷运违禁品,我派 Chung 去做卧底,但从早上就与他失去联络,你要找到他和一切证据,以便查封这个仓库。"

"Konoko 明白。"

"Shinatama 继续报告。"我切断通话。

"是的,DAODAN 潜力 27.1,原生质波形稳定,接受命令时肾上腺分泌出现峰值,无异常。"

"你要把她怎么样?"Kerr 老头又烦我了。

"没事!一个试验而已。"

(K)

控制台可以打开与之有相同标志的门,资料台可查询相关资料,可我没心思看。Shinatama 告诉我,屏幕左下角是指示表,黄色弧形指示目的地,越接近目标,弧就越长。小箭头指示目标高度。指示表有时指示控制台,有时指示门,控制台得自己找。

打倒一个工人,捡起药包,Shinatama 又说:"Konoko,告诉你一个秘密,你不同于其他人,这种药包可以给你额外补充,使你在短时间里力量暴增,不过你千万别跟司令说是我告诉你的。"我心里奇怪,这又不是什么坏事,为何……Griffin 真是个怪人。

我终于找到 Chung 了,只不过……我心中一阵愤怒。

"司令,我找到 Chung 了。"

"死了?"

"是的。"

"继续前进。"

Griffin 无论何时都那么冷酷。捡起 Chung 的资料卡,原来连 BGI 和 Musashi 重工也牵连在内!3 楼和 1 楼墙角都有补给,进 2 楼的门(S),穿过曲折长廊再下楼,进门(S),突然出现一个辛迪加探子。

"快追,Konoko,他要开警报!"Shinatama 一言惊醒梦中人,想逃出本小姐的掌心,做梦!

我在 3 楼救了总管,他告诉我辛迪加准备用一辆装甲车运送一批重型机器,快要完成了。事不宜迟,他开门后我火速赶往装卸区。对面 3 楼有药包,进 1 楼大门(S)。

"Konoko,敌人装甲车已装备完毕,无法攻破,3 分钟之内总部会派部队增援,你要拖延装甲车离开!"

3 分钟!看我的好戏吧。我环顾四周,头顶有个装卸机,有了!我迅速冲上右边货架,控制台在 3 楼,正要冲过去按,冷不防被一个打手踢倒,找死……TCTF 增援及时赶到,任务胜利完成。

"报告司令,资料卡含一份加密的清单,对方是 Musashi 重工,我马上去调查……"

"你干得很好 Konoko,马上回来。例行检查。"

"司令,Musashi 是 BGI 的附属公司,BGI 又可能是辛迪加的一个秘密基地,假如有证据……"

"禁止,回来。"

"我们没时间等另一伙暴徒了,再不行动他们就会逃掉。"我真不懂 Griffin 想些什么。

"司令,Konoko 不会放弃的。"Shinatama 插嘴说,"肾上腺分泌正上升,太大的压力会扰乱她的潜力。"

"好吧 Konoko,保持联络。"

"我不会让你失望的,司令。"

辛迪加到底在制造什么超级武器呢?从那些器材看来,好像是大气转换装置。棒极了,我的第一个任务,第一次跟 Griffin 讨价还价……

第 02 章 圈套:Musashi 重工

我和两位 TCTF 队员来到 Musashi 重工的大厅。

"请问三位需要什么服务吗?"接待小姐

号:

"你的怀疑没错,10 分钟前大批辛迪加袭击了 Vago 生化研究所,我已派部队赶往,你尽

底他们要那些机器和生化技术来搞什么勾当?我驾着 SD7000 飞过外墙,Barabas!他是个

制导火箭: 辛迪加招牌武器,自动追踪目标,但必须处在中远距离才有效,所以被瞄上后最好的方法就是冲过去或下划,弹药型武器。

榴弹枪: 杀伤力惊人,爆炸范围很大,对大群敌人有效。发射时按下不松手,可以等榴弹滚到一定距离再引爆,弹药型武器。

电击枪: 几乎无杀伤力,但最大的作用是停顿对手两秒,力场是它的克星。三秒一发。能量武器。

能流发射器: 杀伤力不大,但被源源不断的能流射中也不是好受的,能量武器。

生物导弹: 有追踪能力,所触及到的范围都有很大杀伤力,射速非常慢,但可以利用这点来对付发射人。

冷冻水银: 最可怕的武器,被它瞄上简直就是噩梦!五秒一发,因为需要把水银凝固。弹药只有两发。弹药型武器。

药包: 按[Q]使用,每次补三分之一血,但有一定补充时间,若其间受攻击会停止补充。

力场: 可以抵挡一切武器攻击,直到用尽为止,但对拳脚攻击无效。

隐形服: 三十秒时限,攻击或被攻击时会暂时现形。

说明：S 表示 SAVE 点，K 表示 Konoko
G 表示 Griffin 的情节，M 表示 Muro 的
表示 TCTF 队员的情节。

(K)

人类的科技发展，究竟注定是个
是 ····

我踏着一片颓门败瓦，望着街上
的死者和痛苦挣扎的伤者，心中无限
前的世界一去不返了，到底这是对还
再次回忆起我的故事……

Konoko，TCTF 里的人都这样叫我
里长大，虽然我是个孤儿，但 Griffi
Kerr 博士待我就像亲生女儿一样。
nutama，虽然她是个 SLD，但我们就
样。我从小就要接受训练，因为我将
为一名 TCTF 战士，去和恶势力斗
争。从小就没有人跟我说起我的父母
去，我不知到自己来自何处，也许我
该知道……

第 00 章 女英雄之诞生：TCTF 训练

“Konoko，是我，Shinatama。好，我
连接正常。Griffin 司令今天终于批准
正式的 TCTF 训练了，就是说，你快毕

我今天的心情特别激动，因为这
式走上战场的最后一关。我必须按 S
的每一步提示去做，不能胡来。第一
绕着跑道冲刺跑并准确停在黄圈上，
滑行和跃过激光，第三个是射碎所有
子和两个机械人。一切顺利。

“Konoko 太好了，你通过了！”
natama 激动的声音，我心里又何尝不

第 01 章 初生之犊：仓库

(G)

（难症会诊挂号处）

（杏花村留言板）

在内！3 楼和 1 楼墙角都有补给，进 2 楼的门

大厅。

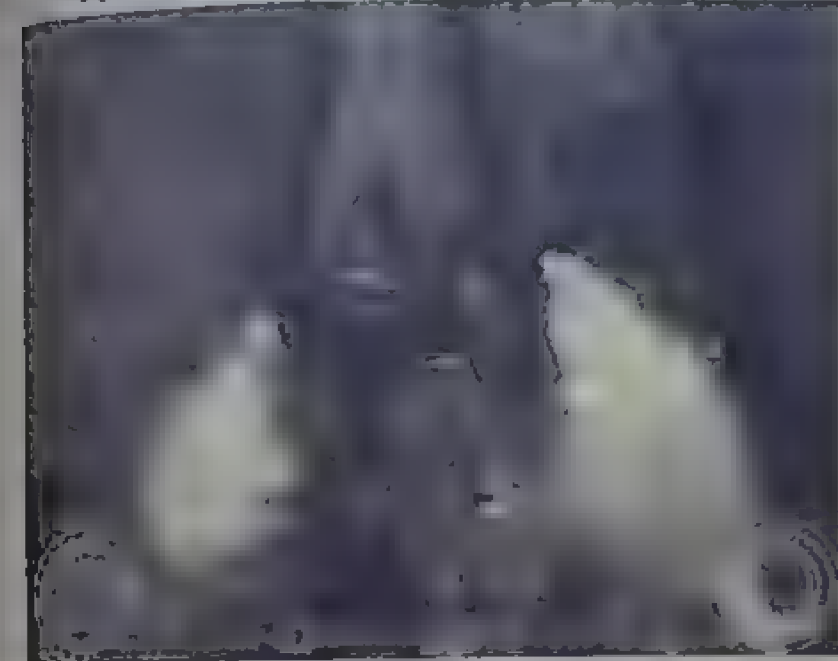
“请问三位需要什么服务吗？”接待小姐问。

“我们是 TCTF 的调查人员，我们怀疑你们公司所开发的技术中有违法的成分，现在要求你们停止一切运作！”

“好的，让我先通报一下。”

(M)

我是辛迪加的头儿，我正在进行一项可以



改变世界的大计划。咦？有事发生了。

“他们来了，头儿。”我的得力手下，Barabas 说，“我不会让他们活着离开！”

“别把事情搞砸，他们当中可能有个特别的人。”

“放心，我可以应付一切。”

“希望如此，知道失败的后果了吧。记住我的话，没有最强，只有更强。”

(K)

“有人会来接待你们。”接待小姐说，谁知出来的却是三个打手。

“我们有活干了。”迅速摆平了他们，可工厂的防卫系统已激活，大门锁上了，被困！搜索了一阵，激活一个白色标志控制台。奇怪，怎么不见运输队，只有几个散兵游勇？难道……我立即联络 Griffin 司令：

“这是一场捉迷藏游戏！整个厂都没有运输队，那个资料卡一定是预先设好的，是个圈套，金蝉脱壳！”

“初步接受你的怀疑，查封这个厂。”

经过一条长廊进门 (S)，中间 U 形墙内有个红色标志控制台打开 2 楼的门。从后门出去，一个探子在侮辱我们女同胞，一定是活得不耐烦了。激活绿色标志控制台，回到大厅。上楼前先到白色标志的门取个药包。第一个红色巨型机器后有能量。再次收到 Griffin 司令的信号：

“你的怀疑没错，10 分钟前大批辛迪加袭击了 Vago 生化研究所，我已派部队赶往，你尽快离开这里去支援！”(S)

有黄色标志门锁了，先别管。走廊的激光看好时机跑过即可。先进尽头的门，里面橙色标志门也锁了。控制台藏在楼梯后，还有子弹。进激光走廊没锁的门，激活黄色标志控制台，这时 Shinatama 又发话了：

“Konoko，我用宽带扫描查到控制工厂防卫系统的竟是一个生化机器。”

“死脑？TCTF 不是已把这种技术消灭了吗？”

“我不知道，可能是辛迪加保存了一个。如果关闭它，我就可以接管防卫系统，打通一条最近的出路。”

出去激活蓝色标志控制台，打开走廊蓝色标志门，最后激活橙色标志控制台。我见到博士，他气急败坏地说：“那东西会毁掉我们的，快跑吧！”

“谁叫你们建造的？”我质问。

“这个嘛……”

“别说了，快滚！”

跑下楼，Shinatama 又说：“Konoko，我已连上死脑，它正试图进入 TCTF 的公共防卫网，快关掉它。”(S)我躲开激光，关掉四个控制台。

“糟了，它的潜意识竟试图进入公共信息网！”这次也不难搞定。

“现在只剩下它的核心思维逻辑，它要得到一双腿，否则就会在 50 个区半径内发放辐射！”这次激光的转速很快。搞定后，我立即奔向 Vago 生化。

(G)

“情况如何？”我问 Kerr 老头。

“DAODAN 潜力上升至 29，原生质波形保持。”

“就是说一切正常？”

“长时间的压力可能有危险。”

“那可是她自己要的。”

“所以我反对……”

“Kerr！我没时间听你的牢骚，Konoko 是你的实验品，也是我的。”

第 03 章 大敌当前：Vago 生化研究所

(K)

首先是 Musashi 重工，再到 Vago 生化，到底他们要那些机器和生化技术来搞什么勾当？我驾着 SD7000 飞过外墙，Barabas！他是个

制导火箭：辛迪加招牌武器，自动追踪目标，但必须处在中远距离才有效，所以被瞄上后最好的方法就是冲过去或下划，弹药型武器。

榴弹枪：杀伤力惊人，爆炸范围很大，对大群敌人有效。发射时按下不松手，可以等榴弹滚到一定距离再引爆，弹药型武器。

电击枪：几乎无杀伤力，但最大的作用是停顿对手两秒，力场是它的克星。三秒一发。能量武器。

能流发射器：杀伤力不大，但被源源不断的能流射中也不是好受的，能量武器。

生物导弹：有追踪能力，所触及到的范围都有很大杀伤力，射速非常慢，但可以利用这点来对付发射人。

冷冻水银：最可怕的武器，被它瞄上简直就是噩梦！五秒一发，因为需要把水银凝固。弹药只有两发。弹药型武器。

药包：按［Q］使用，每次补三分之一血，但有一定补充时间，若其间受攻击会停止补充。

力场：可以抵挡一切武器攻击，直到用尽为止，但对拳脚攻击无效。

隐形服：三十秒时限，攻击或被攻击时会暂时显形。

很强大的家伙，他的身体会自动恢复损伤，也许是我的第一个强敌。尽量不要让他捡起武器，步步进逼打近身战，别给他还击的机会，最后我打赢了。

"你的确很强大，不过这还没结束，不会太久的……"他飞走了。我才不怕呢

研究所主楼大门紧锁，大门两旁有一些补给。从研究所左翼进入(S)。这里共有3层，每层都有控制台，打开两侧的门，里面有补给。激活三个控制台后，楼顶的门也打开了，楼顶外面是监视塔，我想那里应该有路到1楼。打倒一个家伙后，我接到TCTF部队的通话："我们在主楼大厅受到猛烈火力封锁，请支援。"怎么办呢？

"太晚了，只要我……一按自爆服，3秒之内，你我都……"原来这家伙还没死，也许他还有点利用价值，我想都不想就把他扔下楼

"噢，收到，大厅障碍清除。"TCTF报告。我马上赶到主楼大厅(S)。

"楼上还有敌人。"一个队员告诉我。后面的房间有个队员给我药包。这里也有3层，每层有个控制台，打开3楼的门。来到废料池。这里敌人的火力很强，所以最好装备步枪或制导火箭。下底层打开废料池另一边的门，我想还是从上一层过去比直接跳过池要安全。来晚一步，辛迪加逃走了。

"可恶！你们不能走得那么轻松！"

(M)

那个女人可真不简单哟

"头儿，要我去摆平她吗？"

"不用，留给机场的人。"

第04章 虎尾渐露：机场

(K)

辛迪加竟然袭击机场，那里有那么很多平民，他们还一路制造多宗严重事故，罪无可恕！我厉声喝道："Muro，你给我站住！"

"干掉她，我还有飞机要赶。"

凭一个无名小卒就想干我？马上给我消失！尽快冲进候机室救一个蓝衣女士，为此我得到一个药包报答。我想只要多救些人，补给是不成问题的。从斜坡下楼，走出机场(S)。敌人很多，最好是用步枪逐个击破。第一架飞机头所对的箱后有能量，机场角落两个着火的小屋旁有个工人给我一个力场。登上另一栋候机楼(S)，斜坡下有个机场工会给我药包。我又见到Muro了！

"了不起哟，你的潜力几乎和我一样好，可惜，你是威胁不了我的。"

哼，你别想逃！正要追，突然一股电流激来，幸好我有力场保护。先搞定这两个家伙再说。右边的房间里还有力场

出门，这边长廊的控制台被锁了，不过有个药包，长廊下还有能量。到对面长廊的房间解锁，好家伙，进来两个最高级的打手！我悄悄手中操起制导火箭，对准其中一个……

第05章 追捕：机场货仓

资料显示辛迪加正向世界各地运送重型机器，为什么？真是奇怪，没人肯对我讲Muro的来头，连Griffin也守口如瓶。哼，我才不怕他，下次我得好好教训一下那自命不凡的家伙！大厅有一大一小两个锁住的门，小门的控制台在楼上，进去后最高的箱子上有隐形服

出大门(S)，广场左边围栏内有力场。赶快抢了前方拳击手的榴弹枪。激活控制台时小心背后偷袭。

Muro带着手下逃跑，我急追。左边房间有控制台，右边工人尸体有能量。现在有两条路可走：

假如走Muro的那条路，我必须激活三个吊室的控制台打开车场大门，出去后(S)从梯子下去，左边的小巷里有力场和能量。楼梯旁里面的小仓库的箱上有隐形服。

假如走侧门，我会来到一个激光阵前(S)，最好的方法是冲过去。出门后也可以来到车场。继续前行，从最后一个梯子下车场，拐进围栏里激活控制台(S)，回到上面从梯子上去。下两层，在一个角落捡到追踪器。再下一层，出门(S)，上坡，消除干净顶上的敌人，看来还是赶不上Muro，只好用追踪器了，我飞快跑到桥中间……

(M)

"头儿，我一直监视那个跟踪我们的女人，扫描分析出她与一个SLD相连。"

"一个SLD？有趣，他们一定是用SLD来监视她的行动，叫Balabas把那个SLD夺回来。"

第06章 入侵：TCTF总部

(K)



追踪辛迪加的信号已消失两天了，就在我们毫无准备的情况下，他们袭击了总部！大门已损坏，连武装直升机也出动，他们到底想……入侵警报已开启，所有入口即将关闭，看来只有这样了，我一踏油门，SD7000风驰电掣冲进停车场。Show time。

总部前4层是办公楼，1至3层和停车场相通，激活1楼的楼梯门控制台，在1楼一道坏掉的门的TCTF队员尸体旁我捡到一件最可怕的武器——冷冻水银。辛迪加破坏了变电所，防护系统瘫痪，我得快点上去。沿途我尽力帮助同伴，得到不少补给。辛迪加这次来头可不小，竟然出动了女性打手和铁甲兵。

5至8楼是变电所(S)，我的冷冻水银这下可大派用场了。

"Konoko，噢不，救我！"

糟糕，他们原来要捉走Shinatama，可恶！变电所顶层一个工人告诉我："他们弄坏了电梯，切断了我们的追击，不过谢天谢地，电梯缆绳还没断。"事急马行田，我说："把电焊枪给我，快"

"有用吗？这种枪……"

"少罗嗦，讲了你也不懂！"我飞快来到电梯顶，烧断缆绳，电梯掉下去，我就飞了上来！(S)9到11层指挥中枢，也就是Shinatama的工作间，可她已经不见了！激活前方控制台时，我发现楼上有个铁甲兵用冷冻水银偷袭，我马上以牙还牙。一直杀上12层，直升机！我飞奔出楼顶，可惜来晚了！

"你逃不过我的！"

又是那个家伙——Barabas！"我什么时候说要逃了？手下败将！"我满腔怒火无处发泄，来得正好。(S)这家伙功夫一点都没长进，还是打近身战，最好别打他下楼，这家伙会飞。一招旋风腿，结果了他，我突然感到全身爆发出一股力量。

下铲：空手时双击【前】(不松)再按【Shift】。持枪时只须单击【前】。攻击、躲避皆宜。

后踢腿：按【后】跑动再按【踢】，比脑袋后面长只眼睛还有用。

扫堂腿：同时(或先后)按【Shift】+【踢】(或【前】+【踢】)，未学会"魔鬼旋风"之前靠它来一打三。

肩摔：紧贴正面，同时按【前】+【拳】。

背摔：同肩摔，但紧贴背后。

蹬摔：同肩摔，但按【踢】。

空摔：跑向正面，按【踢】，非常实用。

千斤坠：其实就是跳起按【Shift】打个空翻，再压在对手身上，但却有很强的攻击力。

普通缴械：同肩摔，但对手必须持枪。

超强缴械：同蹬摔(【前】稍快按下)。在第14章获得。

神龙摆尾：快速按下【后】【前】(不同时)，按【前】的同时按【踢】，可停顿对手两秒，可以连续多踢几下嘛。第4章获得。

重锤：中速按两次【拳】，等第二拳快收招时按【踢】，早期很实用的招数。

小升龙：同重锤，但第三招按【拳】，好处就是比重锤容易发。第2章获得。

月光踢：踢两下，在第二脚踢出时按【前】(不松)，等第二脚几乎收招完毕时再按【踢】，很难发，但攻击力强。很像一弯月。第5章获得。

魔鬼旋风腿：按【Shift】(最好按鼠标中键)，松开的同时极快地按【踢】，轻而易举地一打三四五六七。一个字：酷！第6章获得。

回旋飞腿：同神龙摆尾，但第一下是按【左】或【右】，被围攻时和魔鬼旋风一样好用。第10章获得。

回旋断颈：同空摔，等足够紧贴时按【拳】，Konoko的招牌动作！第7章获得。

狂暴升龙拳：同"魔鬼旋风"，但按【拳】，非常非常的酷。由于分成上升击和下降击，只要转转方向就可以一打二。第8章获得。

夺命锁背：同背摔，但按【踢】。唯一可以对绝大多对手一招必杀的招数，可使用的机会非常少。

远望天际，我默默地说："别怕Shinatama，我一定会来救你的。假如他们敢动你一根头发，我绝不给他们留活口！"

第07章 友情：大气处理厂(外部)

"我要去救她！"

"不行，我已命令突击队去修复那个SLD。"

"这纯属个人。"

"我是司令，一切都得听我的！"

"我不管你是谁，只要我的朋友有难，我就得去救！"回想起和司令的争吵，我一点也不后悔。在我看来，友情比命令更重要！我打开滑翔机纵身飞下。

在这地方行走要小心，掉下去可是粉身碎骨的。吊桥左边角落有隐形服。第一个控制台后有药包，从小梯子上货架，末端有力场。升降机的控制室里的女警卫给我一把能流发射器。

(M)

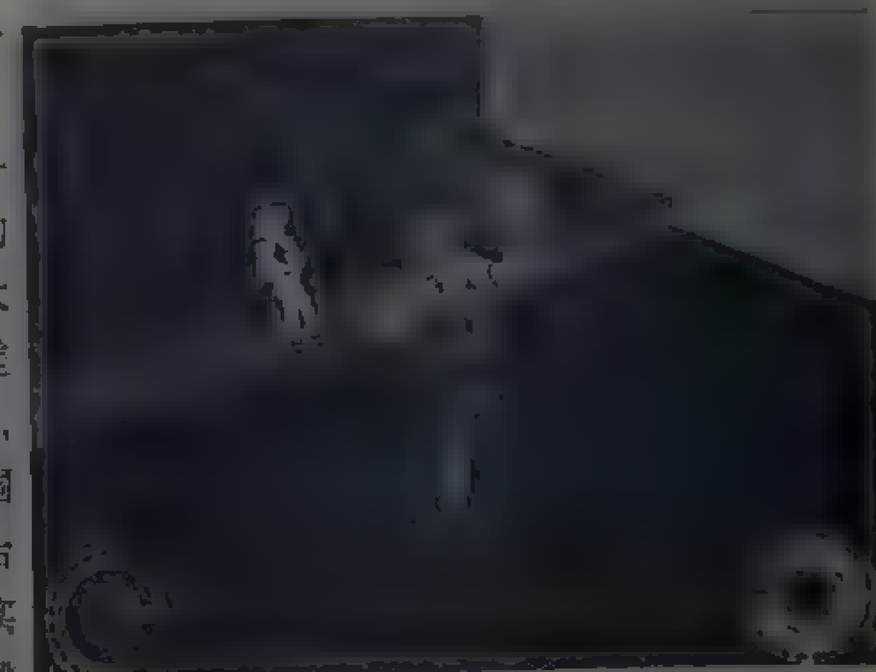
"啊——！"望着那个小妞痛苦的样子，我觉得有趣，几乎和人类一样。奇怪？只不过是个SLD，为何要多此一举加入痛感呢？哼，有趣有趣。

(K)

降下升降机(S)，到另一侧控制室去开前方的门，下一道门的控制台在货架上面。降下第二个升降机，大柱子后的工人给我药包。进门救了守卫。"哦，谢了，今天真不走运。"我救人心切，没空和他聊，便问："我要过电极管，有何办法？"

"改变电容，电流就会滞后几个周期，但20秒之后中央控制器就会恢复，只能这样了。"

"20秒，解决。"(S)我飞快从原来的门出去，转左，跑过电极管，又有个打手放冷枪，我跳进窗户扭断了他的脖子。



右边门外有药包。出左边门(S)。一个科学家告诉我，辛迪加修改了这里的程序。我暗暗心惊，这种厂吸收地球大气，经过净化再排放出去，假如有什么差错……打倒门外一个拳击手，拿了力场，观察了一下这层的布局，几条电极管围成一圈，只有其中一条的旁边有个平台通往底层。虽然可以多捡些补给，但我实在不能让Shinatama再受苦了，于是我跳上那个平台。守卫告诉我："我看见那帮家伙抓了个人质进去了，是个小女孩。"

"Shinatama。"我暗暗叫道，立即飞奔进门(S)，见一个杀一个，我杀人已杀红了眼，突然体内再次爆发出一股力量……

(G)

"司令，我测到一个来自31-B转换中心的DAODAN能量峰值，异常强大！"听了观察员的报告，我感到事态有点不妙……

第08章 背叛：大气处理(内部)

(K)

解决三个女打手后，我已伤得不轻。我忍着剧痛跑到Shinatama跟前："噢不，Shinatama，他们对你干了些什么？"

"Konoko，你……并不是真正的你，你的真名是……Mai Hasegawa……"

我愕然："你一定是出故障了，这群杂种！我带你走。"

"不要动我，我严重受损，轻微碰撞都会导致我……死亡。"

"为什么，为什么他们要这样对你？"我悲愤难平。

"Konoko，你听我说……我是个特殊的SLD，与你大脑记忆相连，我见你所见，感你所感，记录着你体内的魔蛹……"

"我不懂Shinatama，我们快离开这儿。"天啊，到底发生了什么事？

(G)

"司令，数据显示寄主已和SLD接触，波形极不稳定，是否启动自毁系统？"

我皱皱眉，问："大气处理机的功率是多少？"

"1.21千兆瓦，足以摧毁寄主。"

Kerr却求我："请给她一次机会吧。"

"你没看数据吗，博士？这个后果我可负担不起！继续！"

(K)

Shinatama 突然浑身一震："Konoko，我……接到总部的自毁信号……不能停止，但我可以延迟，快走 Konoko，记住……不要再相信任何人……"

"不！我不能丢下你，一定有办法……"

"再见 Konoko。"

警报声突然响起：自毁系统开始倒数，30 秒……我痛苦地看了她最后一眼："再见，Shinatama。"含泪冲上 4 层楼梯，向右冲进门。一阵巨响，带走了我最好的朋友，最后的希望。为什么 Griffin 要这样对我？霎时间，我感到这个世界上再也没有好人和坏人之分，再也没有人可以信赖。我究竟是谁？我得先离开这里，我要找回我的过去！

经过电极管，女科学家给我力场。上楼进入电房(S)。每个环形的连接处是没有电的，激活三个控制台即可。来到一个大仓库，激活 5 楼控制台，我看到的竟然是 TCTF 的同僚。不，他们是来抓我的！我现在大脑一片混乱，我要寻找真相，没有任何人可以拦得住我……

(G)

"司令，有 DAODAN 波形，寄主仍活着。"果然不出我所料。

"请再给她一次机会……"

"Kerr，我真是错把机会给了你们俩！所有单位注意，Konoko 已失控，拘捕她，或毁灭她！"

第 09 章　身世之谜：国家资料馆

(G)

我宣布："Konoko 已经背叛，她现在是敌人！"



"可怜的孩子，她一定会寻找她的过去。"

"Kerr，你少担心，我会派人在资料馆等着她。"

(K)

当我来到资料馆就发觉出事了，守卫的尸体？糟！有人来了。

"两人倒下，请派增援。别动，小姐！"

我咬咬牙："快滚，没时间陪你们玩！"

"别动，再动就开枪！"

"你们自找麻烦！"为了找到我的身世，哼，挡我者死！完事后我走进一楼的门(S)。

"别杀我，我只是工作人员，我有妻有儿……"看到白衣男子那可怜相，我不禁动了恻忍之心，失去自己的父母谁不伤悲？"我不想杀任何人，我只想找回我的资料。"

"我无能为力，这里的电脑只有输入端，只有地库的端口有输出，而通往地库的门——就是中间的那个——它的控制台在 4 楼。"

我知道该怎样干了。激活控制台，上 2 楼，大露台有药包。打开 3 楼的门。一个灰衣男子给我力场，小露台也有补给，激活三个控制台打开 4 楼的门，小心狙击手。先别管锁了的控制台，上楼打开地库的门。

女人的第六感告诉我，这栋大楼里除了 TCTF 之外，还有另一帮神秘人，到底谁在插手呢？辛迪加？没心思再考虑。进入地库(S)，小心跳过前两条激光，再滑过第三条。终于找到了，我的一切秘密……不好！有人在线上，他在盗取我的资料！掉线了！该死！到底是谁在暗中破坏?!解除 3 楼被锁的控制台，打开外面的两道门，先上顶层回到 3 楼，解除下面走廊的激光，我看到了，原来是辛迪加的忍者兵团捣乱！连辛迪加也对我的身世感兴趣？进第二室解除 1 楼和 3 楼的激光，1 楼有榴弹枪。上 3 楼，第一室有药包。原来是你——忍者兵团的头子，Mukede！别跑。我跳过楼顶直追，绝不能让我的身世石沉大海……

第 10 章　猫捉老鼠：摩天大楼

杀掉忍者，等前方的水银狙击手走动的时候再跳过去，跳下吊着的平台。正想到斜坡旁捡个力场，突然我感到身后有动静。从另一个斜坡下去，边缘尽头有药包。楼顶边缘的小屋后也有。两道门，锁着的那边有能量。上电梯(S)，我感觉到好象有东西在我体内翻腾，像鬼魂一样，是什么呢？突然左边一阵轰鸣，原来是生物导弹，快闪开。从楼梯上跳到对面，再跳到另一楼顶，从高一级的地方跳上大箱，再跳到路的上层，这么多的补给可不是轻易捡得到的。在尽头跳上通风器有力场。跳上梯子，小心楼顶的狙击手，几个小楼顶有不少补给。穿过两个屏幕，拾起箱子上的滑轮滑上对面楼顶(S)，我又感到一股寒意，是那个忍者！为什么我会感觉到他？我和他是相同的吗？跳上石阶，石头上有药包，射杀楼下的狙击手，下来后，左边有药包。干掉一个躲在路边的家伙，电梯右边有力场。

你逃不了，Mukede！(S)

"说！为什么你会在我体内？"

"哈哈，杀戮会使你血脉沸腾吗？我会！我们原为一体，来吧，忘却一切疑问和恐惧，归于我们。"他的声音令人毛骨悚然，十足一个鬼魂。

"住口！你只不过是 Muro 的刺客，什么也不是！"艰巨的一仗，但为了我的一切，我必须打败他！躲开他的死光，用简单的招数近身进逼，使他隐不了身，让他也尝尝什么叫恐惧！

捡起我父亲的光碟，这就是 Griffin 从不让我知道的我的过去。他到底要隐瞒什么？难道我……真是他们的同类？不，决不！

第 11 章　父亲：梦工场

这就是我父亲的实验室。走进这里，如同和他的鬼魂共处，去感受那一段失落的过去：

"自从我可爱的 Jamie 离开后，我一直在想，为何我还苟且偷生到现在，我不能让她白白死去。Jamie 是我的学生，最好的学生，我们相爱了。她为她的理想而奋斗着。她知道 WCG 隐瞒了环境危机，她要尽一切努力去揭露，我也义无返顾地加入到她们的队伍中。为了搜集证据，我们来到外面的世界，也就是 WCG 所谓的禁地。虽然这样无疑使我们成了国家公敌，但年轻使我们认为我们是不可战胜的……我可爱的 Jamie，我多么的后悔。一种不知名的植物划伤了她的腿，伤口立即感染了她全身。我一点办法都没有，看着极度痛苦、奄奄一息的她，我可以做的只有……（枪声）我终于明白，大气处理厂以外全是严重污染的毒气世界，这就是 WCG 所掩盖的丑陋事实！我必须驱散这场噩梦，不然人类终有一天会全灭，Jamie 的死也就徒劳了，他的哥哥帮助了我……永远怀念的，Jamie Hasegawa，原名 Jamie Kerr。"

"Kerr？他是我的……"我的头疼得像快要裂开似的，他们到底干了些什么？

"想知道吗，小姐，可惜没时间了。"

是 Muro！"混蛋！快告诉我！"他突然消失了。这时我竟听到一个熟悉的声音："Konoko，快跟我来。"是 Shinatama！她还没死！我狂喜地追过去。又是你们这群辛迪加，快滚开！

"Konoko 你逃不掉了。"连 Griffin 也在这里！(S)

"你这个老狐狸，你欺骗了我！"我怒火中烧，这一仗在所难免，也许柱旁的隐形服对我有帮助。嗤——他也消失了。

"Konoko，这边。"Shinatama！我来了。

"Hello，Mai。"什么，这声音是——

"Mai Hasegawa，你的真名。"——是我自己！

"不知道，我不知道自己是谁?！"

"让我告诉你吧，你是 TCTF 的爪牙，国家公敌，杀人机器……"

"住口，你快滚开！"

"不行！你是叛徒，我要拘捕你！"我再也控制不住自己了，像一头饿狼似的扑上去……

"啊！"我一下惊醒，一场怪梦！

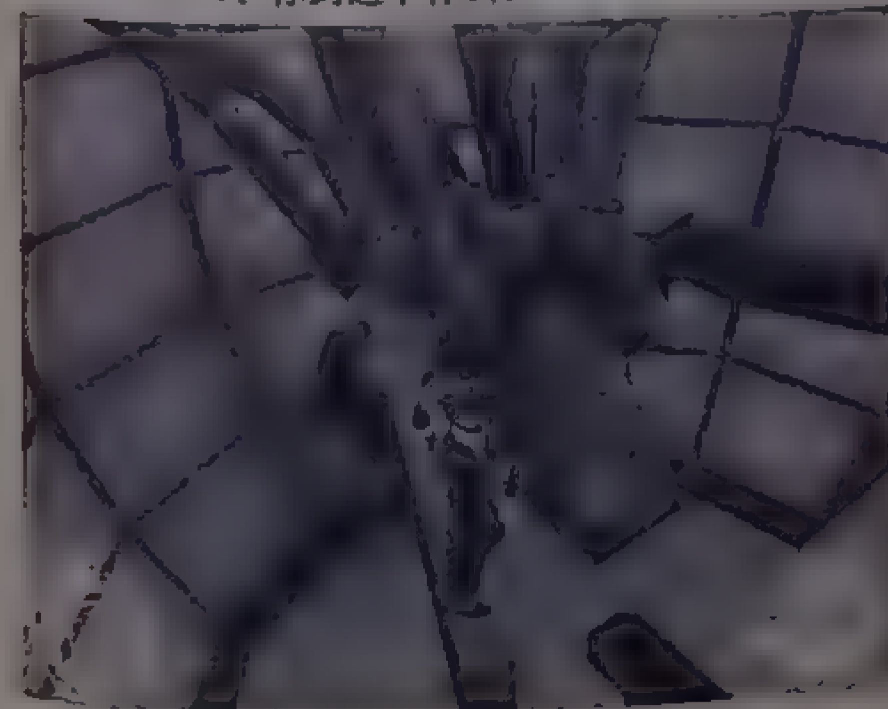
第 12 章　罪：TCTF 研究所

我还没找到真相，现在唯一的办法就是找 Kerr，我的伯父。

趁着警卫疏忽，我溜了进来。这个激光阵不能硬闯，上面装的可是冷冻水银。等中间的激光经过最低点并远离时滑过去。(S)穿过走廊，到下一层开这层的门。如是这般，经过三个制造室(下面有补给)，找到 Kerr。(S)

"你好，Kerr 伯父。"

"Konoko?！你到这干什么？Griffin 的手下……"



"叫他担心一下自己吧！伯父，我需要您的帮助。"

"好吧，你应该知道真相的。他们锁了分析室，你能先帮我打开吗？"

"好的，伯父，您要小心。"

解除外面的激光(S)，进入。长廊下的大门就是分析室，在三个制造室激活三个控制台。Kerr 伯父已经在等我了。

"趁他们还没来，快坐上分析仪，自从 Shinatama 被劫后就再没和你连接过，我要看看你体内的变化。"我坐上去，感到有点刺痛。

"我要看看魔蛹和你身体的结合度……稳定，但变化很大。"

"什么意思，我怎么了？"

"Konoko，你已经知道多少了？"

"我知道我的真名是 Mai Hasegawa，我母亲死于毒气污染，我父亲和你一起工作，但不知道干什么。"

"是 DAODAN 之蛹。你父亲相信这是救世的唯一方法，改变人类，使之适应毒气！"

"就是 Shinatama 说的魔蛹？这鬼东西在我体内？"

"是的孩子。它是从寄主身体克隆出来的一个高度进化体，植入后由寄主自身的本性去改变它，并将寄主身体受到的损害，比如毒气、腐蚀、压力等，转化为对身体系统的加强或替换。"

"谁放进去的？你！"

"是 Griffin 逼我的。Konoko，你父亲和我的工作被 TCTF 认为有罪，我们只好投靠辛迪加，由他们资助研究经费。他们一向很少理我们，我们还以为他们对我们的研究不感兴趣，但我们错了。当我们制造出最早的两个原生蛹时，他们闯进了实验室，劫走了你父亲和你哥哥……"

"我哥哥？"

"就是辛迪加的头子——Muro！"我犹如晴天霹雳，我最痛恨的人，一个无恶不作的魔鬼，竟是我哥哥！

"那两个原生蛹，分别来源于你和你哥的基因，辛迪加把其中一个植入你哥……"

"那我呢？我怎么了？"

"我带着只有几个月大的你，和另一个蛹逃了出来，我无路可走，只有去 TCTF 自首。"

"然后 Griffin 就……为什么伯父，你们毁了我的一生！"

"Griffin 为了和辛迪加抗衡，需要一个终极武器……他简直就是个冷血动物！"

我悲愤交加："Muro，他是魔鬼！那我呢？我是什么？"

"Konoko，你还是你，只不过变成了一个更强的你。蛹本身不会改变，是你的本性引起它

名词解释

TCTF

Technology Crimes Task Force，反高科技犯罪特遣部队。WCG 的直属部队，将一切被认为有犯罪倾向的技术扼杀于摇篮中，名义上是保卫世界，实际是各大集团遏制对手的工具。长年和反动组织辛迪加作渗透斗争。

WCG

World Coalition Government，世界联合政府。2032 年，企业之间由于高度垄断，整个世界只剩下几个大集团，为了遏止对手而不玉石俱焚，而约定建立 WCG，共同管理世界。同样，它也只不过是垄断统治的工具。

SLD

Simulated Life Doll，仿生人偶。Vago 生化和辛迪加都在发展的一种人造生命体技术，用于社会各领域。它由人造细胞构成，用器官捐献者的大脑为其输入行为模式，但一般不设置感情意识。现阶段的 SLD 大多为小孩的形态。

喜欢 Oni 音乐的玩家，可以到 oni.eclipsegn.com 的 Download_Music 去下载，要是想欣赏 Kokono 的绝招，可以到 oni.godgames.com 的 Oni Move Feature 看看。现在各大游戏网站都有 Oni 的存档编辑器下载，别再抱怨没有即时储存了。

Oni 的键位不能在游戏中改动，但可以改游戏目录下的 key config 文件，比如 bind leftcontrol to action，假如不想用[CTRL]键而想用[F]键，只要改成 bind f to action 就行了。

Oni 在国外相当流行，大家可以从这里找到很多网站连接：oni.bungie.org

的变异，无论魔蝠变成什么，都是你本性的表现。唉，我们欠你的实在太多了……"

突然门被打开，是TCTF守卫，水银！受了巨大打击，我竟然完全不会反应！

"找到目标，现在射杀。"

"快走，Konoko……"Kerr扑过来挡住我，一束白光，射入他的身体。

我惊醒了，我震怒了，"你们这伙人，偿还我的一切！"(S)这里已被完全封锁，不过我相信还有最后的出路，因为我的身体可以忍受灼伤！出控制台旁的门，转右进最后的门，来到酸池。我想最远的那个池一定有排水管，但得先把吊机移过来。"爸爸，希望您是对的。"我纵身跳进酸池……

(T)

"喂，咋看？"

"死定了，她！"

"检查一下吗？"

"你也跳下去？傻子！向上报告，目标已被中和。"

第13章 重生火凤凰：TCTF总部

(G)

"司令，48小时没有DAODAN波形，相信寄主已死亡。"

我皱皱眉："继续监视！"

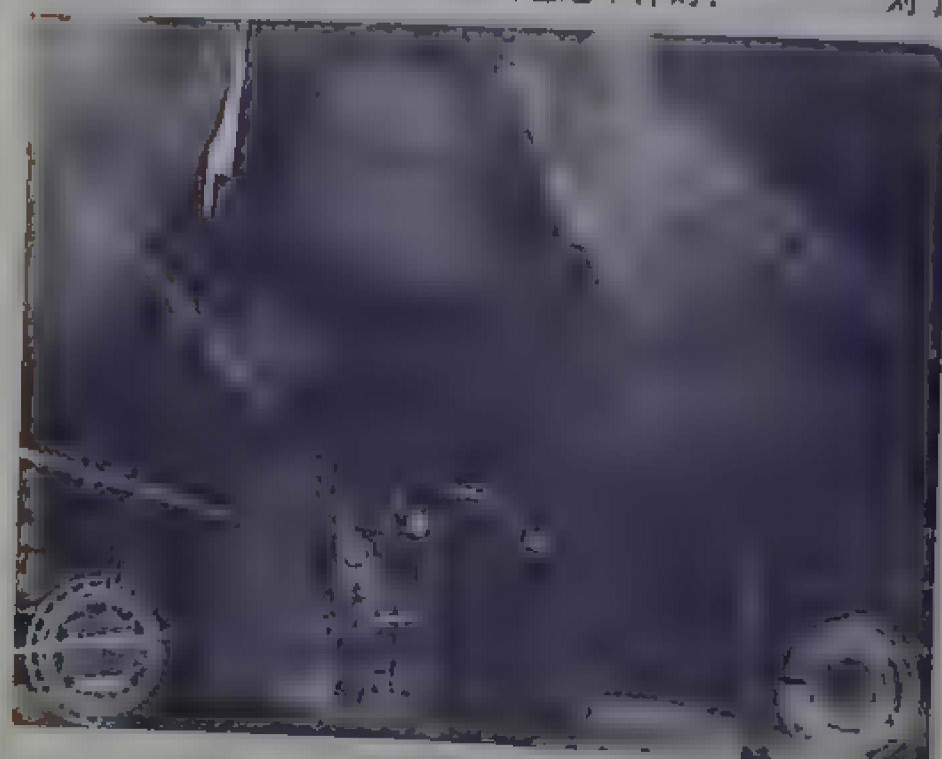
"司令，这……是的。"咣！一个黑影从天而降，竟是Konoko！

"给我解释，马上！"

"我无可奉告，没人可以！"我迅速降下电梯，进入TCTF地底最高防卫区——奥米伽之锁。

(K)

哼！Griffin，这笔帐你是怎么也逃不掉的！



出门，解除激光，阳台有水银。激活楼梯门和黄色标志的控制台，进黄色标志的门

"Konoko，你应为此感到羞耻，Griffin待你如亲女儿……"

"对，我正要去感谢他呢，把你身上的东西交出来！药包！力场！"我恨透了TCTF的人！下楼(S)。总部的布局我再熟悉不过了，我记得辛迪加入侵时破坏了变电所，好，我也这么干！关闭变电所的三个控制台。一堆小箱子后有药包。下到办公楼(S)，激活三个红色标志控制台，打开地库的门(楼梯旁)进入(S)

"Griffin！"

"失败的实验品！我早准备好这一天了，我知道你的弱点，有谁比她更了解你呢？"地上升起一个大机器，控制者竟是——Shinatama！但已经不成人形……

"第一级防卫启动。"

"不要，Shinatama。"

"对不起，Konoko，我……"她的意志被Griffin所操纵，这个老混蛋！等三道激光移开后，立即从机器下绕到另一边，激活四个控制台。第二级启动时马上向斜后方退一步，一道激光会扫过控制台。第三级几乎没有漏洞，得使出我生平绝技了。

"第三级防卫通过，解除奥米伽防卫锁。"

(G)

"Griffin呼叫阿尔法零，紧急情况，Griffin呼叫……滚，快滚！"(枪响)

"啊！"我受了重重一击，枪口已指着我了，是Konoko！

(K)

"你这个冷血动物！"

"唉，结局如何呢？"

"对于你来说，很惨！"

"好，扣动扳机，或者离开，随你的便。"我紧握着枪，手颤动着，只要我一动手指，就可以了结我心头之恨。

"记住，无论魔蝠变成什么，都是你本性的表现。"耳际忽然响起伯父的话，脑中又浮现出过去Griffin照顾自己的情景，霎时间，我感慨万千！我收起枪。

"哼！别以为我是你想象的那种魔鬼！我只是个，被你出卖了的女人，因为你的无能！"

最终章 魔蝠之黎明：辛迪加深山基地

我现在头脑很清醒。在了结个人恩怨前，我还有更重要的事：阻止我哥哥Muro毁灭世界！根据追踪器的信号，我找到这里。背后的小箱有隐形服，右边枪塔下有药包。不要在空地停留，小心四个角落的枪塔。有直升机的舱里有子弹。右边山壁的大箱有隐形服和枪，基地入口旁有能量，小心开警报的打手。警报器旁的室有药包。走右边的激光阵，第一室有弹药。进门(S)。先到另一边长廊打开这边长廊的门，机器上有补给，从斜面跳上即可。回这边长廊，水银就在油桶后。打开楼梯门，下仓库。大门紧锁，只能硬闯了。打死工人拿车匙，开车撞进去。(S)到底Muro在搞什么阴谋？下车，大机器旁有血。上3楼，进右室，找到大气反转控制台。我懂了，Muro要反转大气处理机，让它排放毒气，以此威胁那些不肯将灵魂出卖给他，出卖给魔蝠的人！太阴毒了，即使是我哥哥，我也和你势不两立！但世界各地有那么多处理厂，来不及全部关掉，只有最后的办法了——激活全部的反转器，使处理机超负荷运转，大量排放毒气，虽然会造成伤亡，但至少，可以在大气变成不可逆污染之前，让处理机自毁！激活三个反转器，进1楼的门，上顶层激活最后一个反转器，跳上平台，处理机开始运转了。

"你真是个蠢材，妹妹，竟敢一个人来这里！"

是Muro和他的走狗！呼——直升机！

"你错了，她不是一个人，她正被通缉，你也一样！"

竟是Griffin！！

"哼！他利用你，你还和他一道？来吧，妹，归于我们，别像那些低等动物，只能在毒气中窒息。看吧，我已经完成了我们伟大父亲的梦想了！哈哈哈。"

我内心爆发出无比的憎恨："父亲梦想的是生命，你想的却是死亡！"

我已抛开一切个人恩怨，和Griffin一起，向这个魔鬼挥出正义之拳！

轰！所有的处理厂都爆炸了。整个世界一片火海。

一切都结束了吗？我望着这片凄惨的景象。的确，父亲救了我们，但我们已经不是原来的我们了，我衷心希望，新的人类有一个更好的本性，更好的未来。

我的故事讲完了，不过我还想，假如当初我杀了Griffin，结局又会如何呢？■

巨人：迈克瑞恩种族全攻略

文/文田子 编辑/Chance

《巨人：公民Kabuto》(Giants: Citizen Kabuto)是一款由Interplay和Planet Moon联袂推出的动作策略游戏，游戏内容庞大而有趣，其视觉表现堪称艺术级。游戏讲述了这样一个故事：在宇宙中心飘浮着一座小岛，这是宇宙大爆炸后唯一幸存的陆地。3个平日井水不犯河水的种族在命运的安排下，竟然同时聚集在这个小岛上，它们是：人族迈克瑞恩(Meccaryn)、原住民海之收获者(Sea Reapers)和巨人族卡布托(Kabuto)。不过这块最后的弹丸之地显然无法同时供3个种族生存之用。

Meccaryn： 掌握了高科技技术的破坏大师。他们是人类的后裔，乘坐的飞船在旅行中撞上了小岛，由于损害太厉害，以至于根本无法修复。当Meccaryn人登上小岛时，他们手中拥有的火力足以摧毁整个小行星。

Sea Reapers： 富于异域风情的海上霸主。宇宙大爆炸之后，失去家园的他们只能整日在海洋深处流浪，这一族的人可随心所欲控制土、空气、海洋和火4种元素力量。

abuto： 身躯庞大、生性残忍的巨型生物。在3个种族中，只有这一族人愿意跟其它生物一起在小岛上共存。庞大的身躯和锐利的爪子是Kabuto最强劲的武器。Kabuto将会给其它两个种族一个下马威，让他们知道谁才是这个小岛的主人。

在整个游戏中，Meccaryn关卡的变化最多。这些游戏关卡的任务目标包括攻打敌人基地、援救伙伴、护送和基地建设。本章攻略由5个小故事组成。

第一个故事：寻找Tel的下落

Meccaryn飞船失事，Baz在事故中幸存下来。他必须找到第1位伙伴——Tel。Tel现在仍被困在失事飞船上。Baz为此需要先找到一个名叫Timmy的小男孩——他是当地居民，或许能够提供一些有用信息。

◆ 一个名叫Timmy的小男孩

任务：找到小男孩。杀死围攻他的撕裂者。

提示：如果不知道小男孩的位置，可以使用地图。小心提防抱有敌意的土著居民。

游戏开始，Baz站在小岛尽头，Timmy被关押在岛另一侧尽处的笼子中。开始玩每个单人关卡时，你都应先按【C】键。屏幕上方会出现地图，上面标示的绿色圆圈表示本关目标位置。第一关只有一条路可行，就是笔直通向笼子的那条。不要偏离主道，更不要离开小岛跃入海中。

途中Baz会遇到第一种敌对生物——撕裂者。你应该尽可能远离敌人再展开攻击。身材中等的撕裂者擅长打地洞。它们打洞时，地面会出现轻微震动。找到敌人位置，然后瞄准它的头部(或上半身)开枪，即可将其杀死。身躯庞大的撕裂者也会打地洞，只不过他们在打洞时，头会露在外面。

继续前进，在小男孩关押地点前方有个小村庄，里面潜伏着一个巨型撕裂者。利用周边建筑物作掩护，避开撕裂者攻击。不要忘了拾起从死去的敌人身上掉下来的健康补充包。在小岛尽头的笼子处，放出Timmy。他会自我介绍一番，并交还Baz遗失的喷气式背包，然后带着Baz穿过矿区竖井，进入另一片地区。



◆ 蜡人Smarties

任务：利用喷气背包，救出4个Smarties，将他们送到附近的飞机降落场

提示：小心水中饥饿的水虎鱼。

将Baz送到另一座小岛后，Timmy发现一群悬吊在悬崖上的Smarties，一大群食人水虎鱼聚

巢在他们脚下的河中，虎视眈眈地望着这些“食物” 简短交谈后，Timmy 恳求 Baz 救出这些即将成为水虎鱼美餐的可怜虫。

喷气背包是救人法宝。它在使用时燃料会下降，停止使用则逐渐恢复。为加快飞行速度，可以在使用背包同时，按动方向键。走到断桥的桥头，启动背包，从断桥上空飞过，一直按住[↑]，以保证安全降落在前面的微型小岛上。顺利抵达 Smarties 所在悬崖后，降落到 Smarties 脚下的锯齿形岩石上。如果悬崖上开始掉石头，那么下面的 Smarties 肯定会落入水中，不要担心它们，快去营救其它没落水的 Smarties。在后面的营救任务，那些掉入水中的 Smarties 会再次出现。

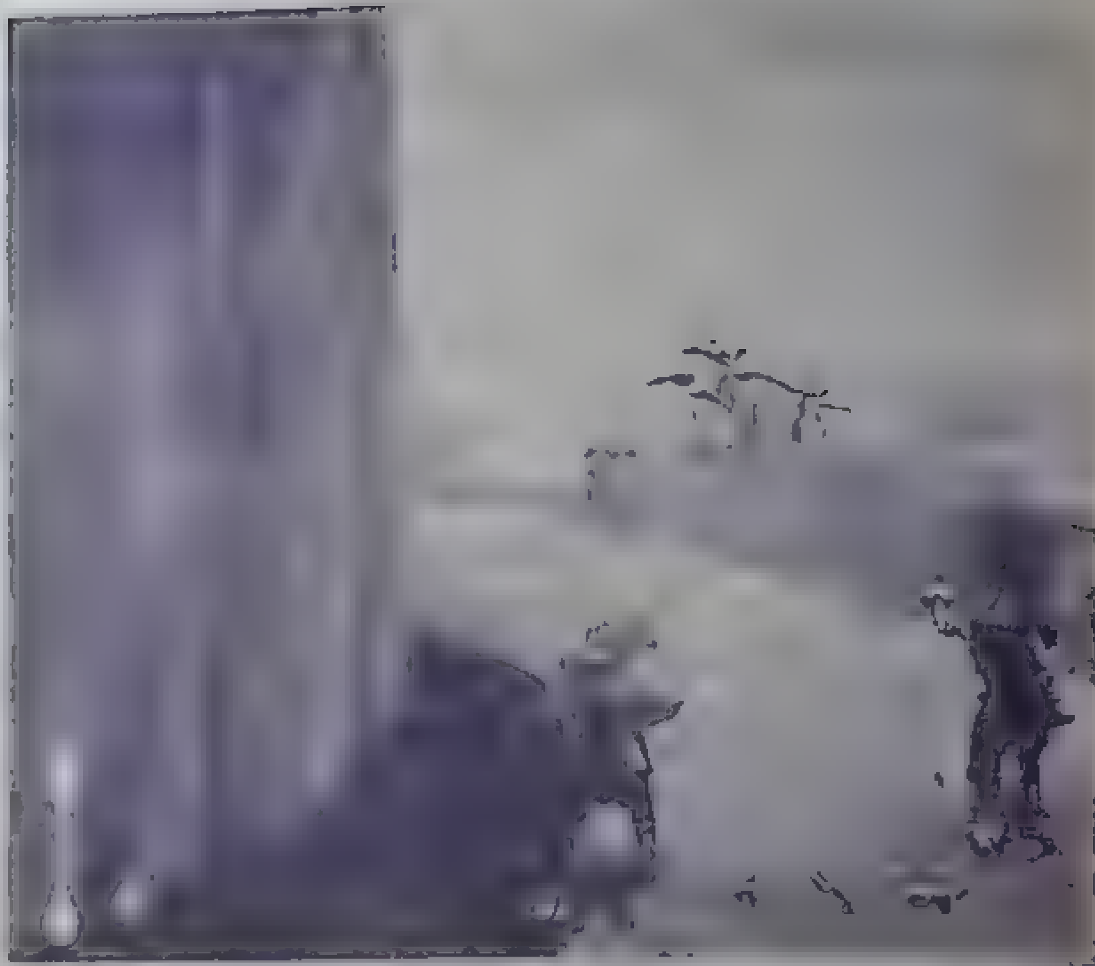
启动喷气背包，爬到 Smartie 旁边，解开绳子，将镜头视角调整至脚下的岩石平台。然后按方向键启动喷气背包，指引 Baz 回到安全地点。最后飞到机场上空，将救出的 Smartie 抛下去。

任务完成后，Timmy 会送给 Baz 一件礼物，“一个太空人留下的武器！”他说，那个“太空人被困在一艘坠毁的飞船中”——是 Tel!

◆ Tel 的艰难处境

任务：从坠毁的飞船中救出 Tel。

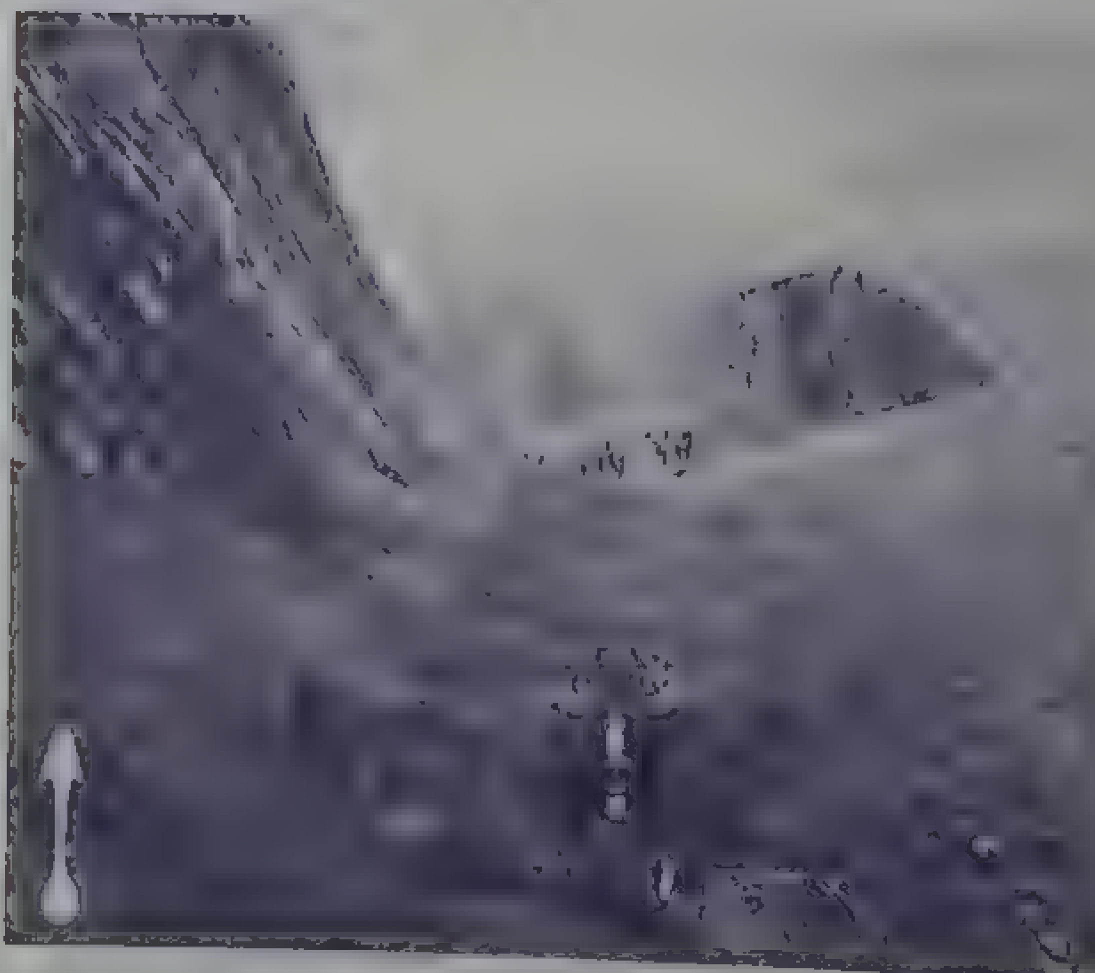
提示：Timmy 送给你的礼物是一支 RPG（火箭助推式枪榴弹发射器），这种武器威力十足，可惜弹药有限。



通向 Tel 受困地点的沿途没有多少值得搜查的地方。先爬到右边小山上杀死撕裂者。朝一座断桥走去，杀死潜伏在桥尾的撕裂者。走上断桥，启动喷气背包落在一块岩石后面，找到一些 RPG 弹药，同时不要忘了消灭残余的撕裂者。

沿小路往前走，一直通往左手边小山——些巨型撕裂者埋伏在山顶。战斗中不要吝惜 RPG 的弹药，下一关游戏开始时，它会自动补足。在飞船失事区可找到一些补给。

走到飞船失事地区，Tel 出现。向他打听有关另一个同伴 Reg 的消息。谈话中，Timmy 插了一句“Reg 可能已经落到了镰刀怪手中”。他还提到 Smartie 的店铺，那是旅人们用来补充给养、购买物品和出售二手货的地方。



◆ 撕裂者的巢穴

任务：找到通向矿区竖井的入口。

提示：如果想给伙伴下达命令，按动左边控制按钮，然后按下[Following]。鼠标左键用来指挥攻击选定的目标，右键命令他们朝指定目的地前进，数字键[2]将伙伴招回到你身边。

本关难度不大，但要记住到后期不要给队友布置太难的行动。当他们围攻敌人时，如果对方太强，你应该亲自上阵，尽可能从旁边辅助作战。当你攻击特定敌人时，可以让其他迈克瑞恩伙伴协助你。

飞船失事区对面有一条小路，它一直通向撕裂者巢穴。走到十字路口朝左拐入山谷。尽量避开撕裂者，命令 Tel 去对付怪物。善加利用撤退技巧，避开撕裂者围攻。拾起沿路的 RPG 炮弹，以保证弹夹充足。与撕裂者周旋需要很大耐心，注意不要主动正面进攻。

◆ 前往 Sorcha 岛

任务：绕过狙击手据点，钻进通向 Sorcha 岛的入口。

提示：小心居高临下攻击的狙击手，他们具备破坏你记忆力的能力。

上关提到的矿区竖井不是唯一需要寻找的竖井。要进入 Sorcha 岛(即第 3 个迈克瑞恩 Reg 的隐身处)，你必须找到通向这座小岛的竖井。打开地图，找到目标地点的位置。

朝沙滩走去，杀死 verm 怪，不要忘了一并摧毁没孵化的蛋。在拱桥洞中杀死残余撕裂者。前面两条路通向同一片空地，那里潜伏了几个狙击士兵。左路会遇到一些撕裂者，且附近没有 Smartie 店铺。右路将遇到几个凶恶的镰刀怪，但沿路有 Smartie 店铺，可以补充健康值、填充 RPG 弹药等。与镰刀怪作战，可以利用商店作掩护。Tel 冲上去敌人吸引火力，你从商店后面跳出来用 RPG 攻击镰刀怪。也可以用手榴弹进攻或埋设地雷，然后将镰刀怪引诱到雷区。

继续前进，找到位于小村庄外缘地带的高塔。高塔埋伏了几个狙击兵要小心应付。通向 Sorcha Island 岛的大门也分布在附近。消灭狙击兵方法很多：其一是抓住右手墙壁边缘，顺着它往前爬，这样就不会出现在狙击兵视野中。迅速潜入小村庄，穿过大门后第 1 个故事结束。

第二个故事：卡德比斯山的饥荒

Timmy 的父亲已饿得奄奄一息，糟糕的是这时 Timmy 竟然被绑架了！让迈克瑞恩同伴寻找食物以赢得 Timmy 父亲的信任。从他嘴里或许能打听到重要信息，根据这些线索你将会找到更多迈克瑞恩战士，其中包括美丽多情的 Reggie。

◆ 饥荒瘟疫

任务：捕猎几只肥美的 vimps，给 Timmy 的父亲带 20 块 vimps 肉作食物。

提示：Timmy 找到了他父亲，并且打听第 3 个迈克瑞恩 Reg 的下落。但现在他父亲显然没心情探讨这个问题——他已经饿得快发疯了，他需要一些 vimp 肉充饥。在本关动画中可以看到，Timmy 被绑架了！

打开地图，找到呈蜗牛状分布的绿色物体——这代表 vimp 牧群。它们在地图上四处移动，所以每次打开地图它们所在位置都不同。这一关任务非常简单：找到 vimp 牧群，用手枪消灭它们，集满 20 条 vimp 肉。一只 vimp 身上可以剥下 2 到 3 条肉。收集齐后就回到 Timmy 家中。

◆ Timmy 的妈妈

任务：救出 Timmy 的妈妈。

提示：利用灌木式背包作掩护，避免与镰刀兵交手。穿着灌木背包时，既不能飞，也不能攻击敌人，而且它的效力只能持续一段时间。小心 SAM 塔楼，它会发射导弹追踪空中飞行的目标，可以利用从商店购买的闪电弹来引开跟踪导弹。

找到 vimp 肉似乎不够。Timmy 父亲显然不会做饭——他太太不知道去哪儿了。你怀疑她可能落入镰刀怪手中，为获得有关 Reg 的消息，你同意营救 Timmy 母亲，这样她才能够给 Timmy 的父亲做饭，只有填饱这个人的肚子，他才会告诉你想知道的信息。

这关游戏中，灌木背包是最重要的物品之一。按下右边的[Shift]键(这是游



戏默认的热键)即可启用。灌木式背包使用的燃料与喷气背包一样，所以一旦喷气背包不能用了，灌木背包也将失灵，你会失去所有伪装。在镰刀怪的监狱区分布有许多敌人。灌木式背包能够为你提供良好掩护。

离开 Timmy 家，沿着左边沙滩一直往前走。走到十字路口，村庄边有座狙击塔。命令 Tel 去吸引敌人注意力，你负责消灭敌人。高塔底层有家 Smartie 商店。继续朝目的地走。杀死潜伏在商店及塔后的撕裂者怪物，摧毁其兵营，阻止它们继续繁殖后代。

转过拐角，远处镰刀怪的基地就分布在那儿。启动灌木式背包，朝敌人基走去。沿右边道路前进，不要靠近市镇中心。一旦背包燃料用尽，敌人会立即蜂拥而至。

右侧山谷对面有个凉亭，亭中有座高塔，Timmy 的母亲就关押在那里。命令 Tel 攻击高塔中的卫兵，你趁机跑到高塔右边，从后爬到高塔平台上。这个平台位置非常有利，不仅能够轻易消灭高塔中的敌人，而且基地中剩余镰刀兵的动静也一览无遗。消灭所有卫兵后，从前门进入高塔，救出 Timmy 的母亲。

◆ 回家的路

任务：将 Timmy 的母亲送回家中。

提示：敌人的追击部队将会象苍蝇一样紧叮着你！

沿来时的路往回走，现在危险比来时更大。走出囚禁犯人的高塔，抓住左边墙壁，命令 Tel 攻击镰刀怪，而你则一直往左走。山谷中会看到一只浑身长毛的庞然大物，这是 sonak。从远处用 RPG 杀死它。

启动灌木背包，绕过 sonak 的尸体朝山谷出口跑。赶来的镰刀怪会紧追不舍，不用担心，你的速度够快。

将 Timmy 妈妈送回家，她把有关 Reg 的消息告诉 Baz 和 Tel。这位好心的太太建议你去拜访 Timmy 的外祖父 Borjoyzee，他有一条船，可以将你送到敌人关押 Reg 的地方。Timmy 妈妈还送你一个 Nitro，可用来给喷气背包升级。升级之后的背包飞行速度会大大提升——不过效力只能持续一段时间。

◆ 商庄

任务：消灭商庄分布的所有巨型壳体和撕裂者。

提示：按下[nitro]按钮，以便更快地到达商店。撕裂者会源源不断从巨型壳体中走出来，直到你摧毁这些壳体

地图上标识它们分布在你之前绕过的高山上。座落在十字路口的商店可以为你补充给养。摧毁所有的巨型壳体和撕裂者后，可以找到 Borjoyzee 爷爷，他会用小船将你载到镰刀兵的监狱所在处，失踪的 Reg 可能被关押在那儿

◆ Borjoyzee 爷爷

任务：找到 Borjoyzee 爷爷，看他是否愿意帮助你找到关押 Reg 的监狱。

提示：这一关任务非常简单。找到地图上标出的 Borjoyzee 爷爷及他的小船。

拜访 Borjoyzee 途中会遇到几个撕裂者及镰刀怪。指挥迈克瑞恩机甲战士消灭所有敌人朝目标走去，在海边找到站在小船旁的 Borjoyzee 爷爷。

第三个故事：狄克威汀敦监狱

Borjoyzee 爷爷载着你们一行人，前往狄克威汀敦监狱，在那儿你不仅能找到被捕的 Reg，甚至还可能找到剩余的两位战士——戈登(Gordon)和班那特(Bennett)。当然小男孩 Timmy 也被关押在此。

◆ Reg 的困境

任务：杀死 sonak，救出 Reg。

提示：sonak 不仅擅长“声波攻击术”(可使喷气背包短时间内失灵)，而且它们力大无穷，凭你的实力根据无法承受它们一击。手榴弹是对付它们的最佳武器



镰刀怪将 Reg 交给头 sonak 看守。与它正面交手一丝胜算都没有。想要打败 sonak，诀窍就是避免近距离正面交手。你可以考虑带一个盾牌背包——虽然也会消耗燃料，但它可以短时间挡住所有攻击。打开地图找到 sonak 的位置(一个不断移动的目标)。注意观察其移动方向，然后从后面攻击。最后救出 Reg。

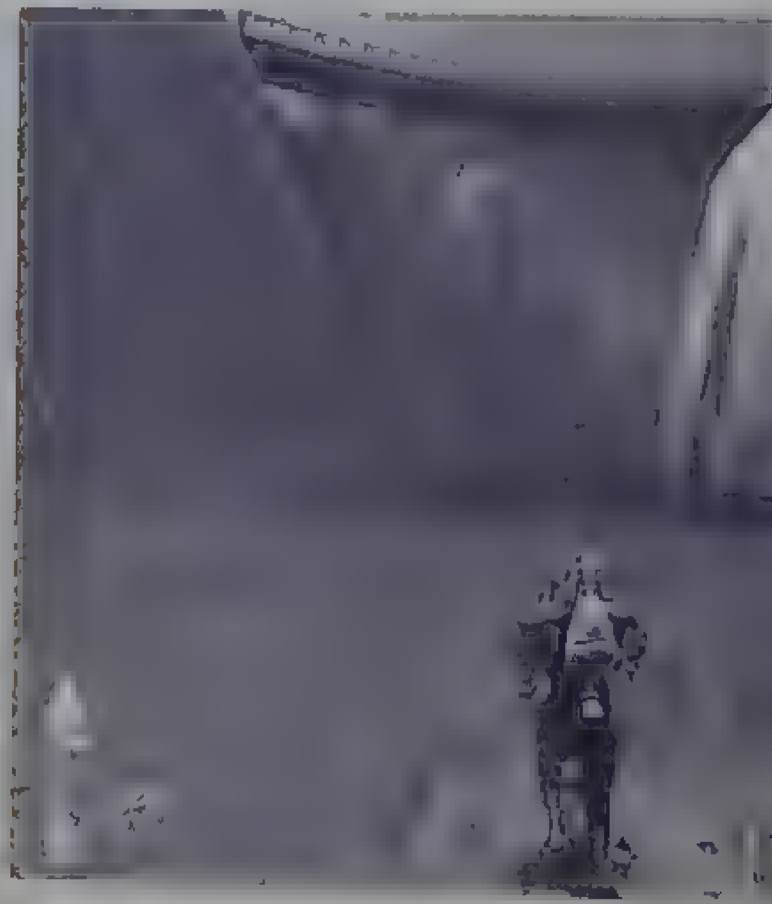
◆ 焦急不安的 Borjoyzee

任务：返回 Borjoyzee 处，向他致谢。你的态度必须诚恳——他是一个不好相处的老头儿。

提示：又一个类似“回家之路”的简单关卡。

你只需从现在的位置动身，回到 Borjoyzee 那儿，向他报告目前镰刀兵的状况。注意，上一关为你提供补给的商店里现在潜伏着无数撕裂者。

在这关结尾，你会得到新式武器——非常实用的“狙击步枪”。这种枪支的弹夹虽然无法一次填充太多弹药，但却可以用于远距离击毙镰刀怪，用来攻击敌人兵营及塔楼的效果也不错。



◆ 镰刀怪的兵营

任务：摧毁分布在该地区的 3 个镰刀怪兵营，消灭所有敌人。

提示：兵营相当于繁殖机器，会源源不断地制造镰刀怪，所以必须先摧毁它。刚得到的狙击步枪可以派上用场。

利用悬崖峭壁作掩护，避开镰刀怪的枪弹。爬到商店后面的岩石平台，启动喷气背包以及[nitro]按钮，顺岩石往上爬，一直到悬崖顶。找到 3 个兵营的分布点，命令机甲战士攻击敌人兵营——记住，不要同时进攻 3 座兵营，一个个地摧毁。战斗中，如果健康值损耗过巨或弹药不足，可以返回 Smartie 商店补充给养。这一关取胜的关键就是“占领有利地点”。

◆ Sonak 巡逻队

任务：消灭所有的 sonak 巡逻队，不能让任何 sonak 和镰刀怪逃走。

提示：迈克瑞恩的战士怎能容忍敌人在自己鼻子底下横行？！在进入镰刀怪基地的核心密室前，必须消灭 3 支 sonak 巡逻队。每队有一个 sonak、一个骑兵及一些镰刀怪。

不要靠近敌人，从远距离攻击。只要消灭 3 支巡逻队，Borjoyzee 将会自动攻击一个手持牛角号的镰刀怪，夺下牛角号后，Borjoyzee 吹响号角，一座吊桥将徐徐放下。现在你可以开始着手攻击镰刀怪基地，摧毁架设在基地的圆木发射器。

◆ 圆木发射器

任务：找到并摧毁所有圆木发射器(共 3 个)。

提示：小心提防手中有牛角号的镰刀怪。如果他们吹响牛角号，敌人援军会大批赶到。

用火箭筒对付敌人的空中部队，一枪即可消灭一大批　吊桥放下来，你接到新命令：深入镰刀怪基地，找到并摧毁 3 座圆木发射器。基地主建筑物周围分布着一座座悬崖，3 座圆木发射器架设在悬崖边缘。千万要抢在敌人吹响号角前干掉他们。进入镰刀怪基地。继续前进前，先清理潜伏在小村庄中的镰刀怪。朝小岛南区走，找到一家商店补充弹药及健康值。站在远距离使用火箭筒或狙击步枪摧毁敌人兵营。攻击圆木发射器时，最需要提防的是敌人的狙击手。镰刀怪的枪弹出膛时，会发出尖锐的声音。

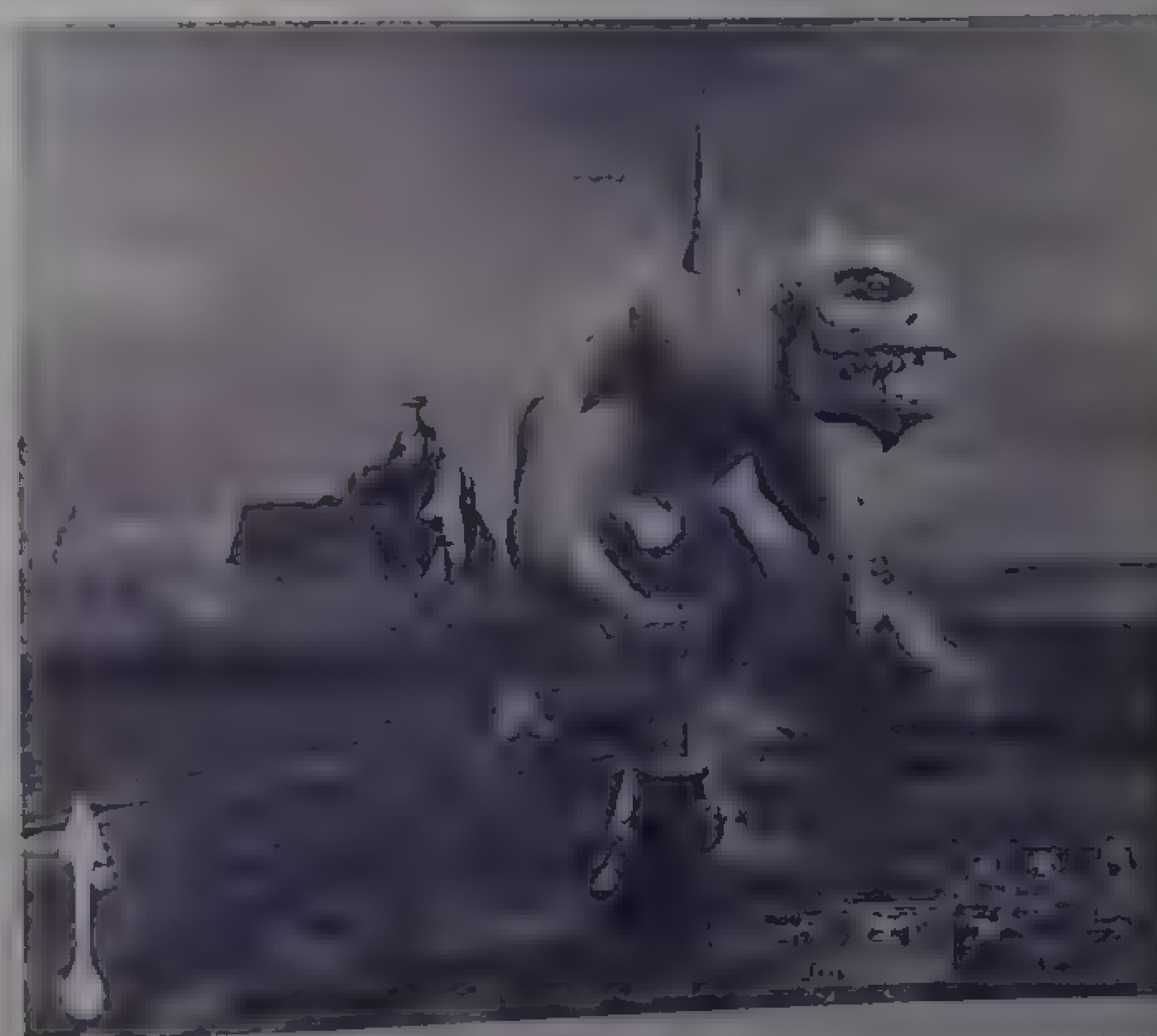
◆ 狄克威汀敦电梯

任务：登上电梯，乘坐它升到上面的礼品店。

提示：搭乘电梯进入狄克威汀敦监狱。

这是对狄克威汀敦监狱发起总攻前的序幕。摧毁所有圆木发射器之后，通向电梯的道路即畅通无阻。电梯将把你送到可俯瞰狄克威汀敦监狱的高山顶上。

Borjoyzee 已经制造出一种新式背包——弹出式炸弹。后面的游戏里，你需要使用它来炸开狄克威汀敦监狱的大门。



◆ 狄克威汀敦监狱

任务：使用弹出式炸弹炸开监狱大门。

提示：必须使用弹出式炸弹，才能炸开监狱的大门。如果觉得一枚不够，仔细搜查商店，可以找到另外一枚。

现在先不要急着去取炸弹！有无数敌人等着你去对付呢。本关前半部分你应该在商店附近使用狙击步枪消灭山顶盘旋的 verm。完成后走到山峰上，眺望到监狱位置。居高临下摧毁敌人兵营，消灭撕裂者之后，进攻监狱附近的建筑物及敌人军队。消灭大部分卫兵并摧毁所有建筑物后，折回 Smartie 商店，找到弹出式炸弹背包。朝狄克威汀敦监狱大门走去，启动炸弹。炸弹开始倒计时后，尽可能跑到远离监狱大门的地方。

第四个故事：寻找 Timmy 的下落

寻找 Timmy 的过程中你将遇到以前从未见到的危险敌人——巨人 Kabuto。配上最好的装备，随身携带最厉害的武器，做好与 Kabuto 做战的准备。不过，在这危机四伏的探险中你也不是一点收获都没有——你将会找到关押在巨型镰刀怪堡垒中的戈登和班那特。

◆ 刑场

任务：用一枚弹出式炸弹，摧毁刑场大门。

提示：只有用弹出式炸弹才能炸开刑场大门。商店中可以找到一枚弹出式炸弹。要格外提防卑鄙的 raiks，他们会施法术来偷袭你。

虽然这是游戏中较难的一关，但只要有足够耐心，再配合各类远程武器，利用商店不断地补充健康值和弹药，你会发现这关并不象预想中那么难。抛弃一种武器——比如 RPG 或导弹发射器，因为狙击步枪将会是此次最倚重的武器。

前面有一座 Smartie 商店，敌人在旁边建造了一座塔楼。在敌人援军赶到前，务必摧毁兵营。不要主动挑衅敌人。耐心一点，等撕裂者怪物来攻击。商店中可找到一柄修理枪，用它能修好受损的机甲战士。商店后面有座小山，可以从上面炸掉敌人塔楼。山下找到 3 座兵营的位置，用中程大炮炸掉。

在地图上最后一片地区，你将遇到 raiks(邪恶镰刀兵)。小心提防敌人发射蓝绿色光束。不要尝试与 raiks 正面交手。

刑场大门前有座商店，进去换上弹出式炸弹。将炸弹安置在大门上迅速后撤。爆炸声过后，这一关又以你的胜利告终！

◆ 巨人的后代！

任务：击毙巨人。

提示：小心提防冲来的巨人！要想杀死这些怪物，唯一的办法就是瞄准“死穴”——它的胃部开火。

这关开始时，你会见到强大无比的 Kabuto 及可爱的小男孩 Timmy。在寻找最后两个伙伴戈登和班那特之前，你必须先对付两个小巨人。它们躲在狭小的圆形竞技场，腹部下面蓝色圆块部位是其“死穴”。

◆ 戈登和班那特的处境

任务：杀出一条血路攻入城堡，救出戈登和班那特。

提示：商店中能找到背包升级器，它可以迅速恢复背包能量，让你在空中停留时间更长——否则你无法飞跃两座岛屿之间横着的海峡。

首先移动到北边小岛上，飞行过程中需要到小岛补充一次燃料。从小岛边缘跑下的一瞬，启动喷气背包，使用[nitro]提高速度。朝另一座小岛离你最近的陆地飞。在接近陆地那一刻，燃料可能会用完，如果坠入海中，要赶快朝陆地游，因为水中有食人鱼。

前进，使用狙击步枪消灭潜伏在塔楼

的镰刀怪,摧毁远处的兵营。不要急着进攻敌人城堡,你的弹药应该用得差不多了,可能还受了伤。回到本关起始位置,进商店补充恢复,重返战场消灭敌人。

城堡所在小岛也有一座 Smartie 商店。消灭敌人后可以到这里获得补给。确定所有危险都被扫除,就可以启动喷气式背包,飞到城堡入口所在岩石上。机甲战士成功地攻入的城堡,找到戈登和班那特,这关就可以胜利落幕了。

第五个故事:大决战

在最后一个故事开始时,你会遇到一群如公牛般狂暴的袭击者。消灭它们后,你可以为自己建造一个基地,然后用一枚弹出式炸弹摧毁镰刀怪兵营。

◆ 袭击者

任务: 杀死进攻的敌人,保护好自己的基地和建筑

提示: 袭击者唯一的弱点是咽喉,你只有抓住它们张开大嘴的那一刻,朝其嘴里开火,才能干掉它们。

迈克瑞恩战役的最后一部分虽然看似难度很大,其实不然。你需要对付名为"袭击者"的怪物——和小巨人一样,只有朝"死穴"开枪,才能杀死它们。"袭击者"会在竞技场跑来跑去,不过它开火时会停止移动——锁定"袭击者"头部,当它的脸转向你时,朝张开的嘴巴开枪可打伤它。



◆ 大决战

任务: 割下 Smarties 和 vimp 身上的肉;建造一座基地;使用弹出式炸弹摧毁敌人兵营。

提示: 基地四周架设 Smarties 为你打造的各式武器,建立坚固防线。保护好 Borjoyzee 的安全——如果他落入敌人手中,你就输掉了。基地一建好,弹出式炸弹也将制造完毕。

这一关是迈克瑞恩战士的最后一关基地建设游戏。如果机甲战士死了,你可以仍然保留现有建筑物重新再玩一次。本关第一个任务:征募几个 Smarties 修建基地。朝小村庄走去,带走一个 Smartie,让机甲战士保护其它几个 Smarties。在伙伴帮助下,你将很快召集到足够的人手。

将 Smarties 带回基地中——事先收集到足够的 vimp 肉。将 Smarties 送到"降落点",当它们建造好酒馆后,在烤箱前面有一个"Vimp 肉降落点"。把收集到的 Vimp 肉放下去,将食物送到酒馆中。在酒馆对面找到一个"建筑平台"(位于基地背面),这里要建造一座工场。你至少应该派两个 Smarties,这样才能迅速竣工。在建设过程中,敌人将一波又一波地来骚扰你。每当你准备离开基地去寻找更多民工并收集 vimp 肉前,必须仔细巡视基地四周,看看有没有镰刀怪潜人。完成上述建筑后,接下来可以开始建造盾牌生成器及礼品店。另外你还拟建造一座指挥中心及一些城墙。

左边小村庄的山上可以找到更多的工人。注意敌人的塔楼,用狙击步枪炸掉它。建造一座 2 级礼品店、城墙及其它所需建筑物。在开始建造军营前,必须建好其它所有建筑物及两层城墙(第一层木墙和第二层石头墙)。当民工数目达到 6 个后,你就不用继续出外寻找 Smarties 了。现在只需巩固基地防御工事、定时用 vimp 肉喂饱民工就可以。

在基地四周建造一些塔楼,留在控制中心里打败来犯的敌人;等兵营建好后,就可以制造手枪和 SAM 塔楼。不要让敌人肆无忌惮地破坏你的基地——重建工程非常浩大。不要忽略空中防御,配备重型炮弹的镰刀怪会利用喷气背包从空中攻击。如果战斗中你的建筑物受损,只需使用修理枪背包即可。

所有建筑物及两层城墙都峻工后,你就可以着手建兵营了。兵营完成后建造一些室内建筑物,比如说旋翼机降落台(用来加快重型弹出式炸弹的运送)、手枪和 SAM 塔楼。在你的 2 级礼品店找到弹出式炸弹。将它运到敌人兵营附近。为让炸弹发挥最大威力,应该将炸弹运进左手边第 1 条隧道。炸弹扔出后要迅速撤离这片地区。如果效果不够好,可以返回基地找另一枚弹出式炸弹。摧毁敌人兵营后,迈克瑞恩族的攻关流程到此结束。■

(未完待续)

大航海时代Ⅳ加强版 新航海日志

文/霄天　编辑/东东

《大航海时代Ⅳ加强版》的画面和风格基本承袭原作,但是新人物一口气增加了三个,在很多细节方面都有一定的改进。一边大喊"超值!",一边忙着找世界地图册的各位提督们,准备好了吗?升帆!开始我们的新航海吧!

■ 新设定

同业公会:新增"接受委托"选项,可以利用此选项挣取势力值和金钱。

广场:比四代更为真实,有人在广场上走动。

甲板画面:人物卡通化;新增"交易""冒险""战斗"三种固定配置模式,同时允许玩家自行登陆自己的甲板人物配置。

造船厂:购买选项新增定制栏(造一模一样的船);改造选项减少了烦琐的操作,全部集成到一个画面上;若甲板配置了船木工,依据船木工的能力值不同,改造船只会获得 7% 至 15% 的优惠。

势力颜色:势力颜色不再是每种势力一种颜色,而变成自己舰队为蓝色,属下舰队为浅绿色,同盟舰队为深绿色,敌方舰队为红色。

港口:每一种势力有几支舰队,其主港口就会至少占有百分之几的市场占有率,必须用海战使其降低,使得某些海战成为必须。

持有宝物:选项集成,用图形代替。

■ 遗迹和地图

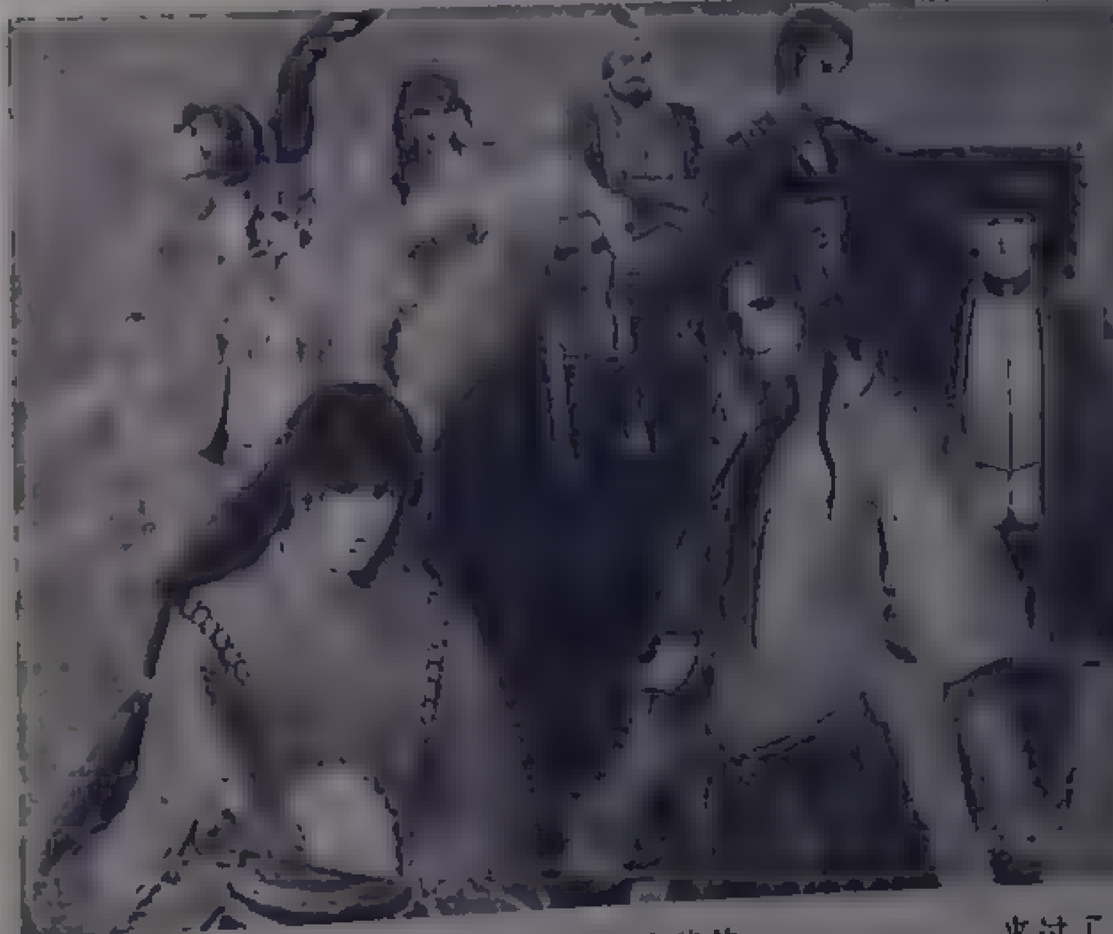
这次遗迹全部重新整理过,买遗迹地图的地点发生很大变化。有些人物的故事是剧情给予地图,所以就肯定买不到。(表-01)

■ 新的霸者之证和相关十四个神秘小物件

本作得到霸者之证的办法与原来有所不同:要得到一个霸者之证,必须先收集两个相关的神秘小物件,得到地图才能找到霸者之证。并且,加强版中霸者之证也和原作不一样。幸好,地图没有变化。(表-02)

■ 剧情事件

三个新增加人物的故事中,有些剧情事件是重复的,为节省篇幅,在此先行列出,后面的个人剧情中将用事件名称来代替。



A:紫禁城事件

发生条件: 有人告诉主角泉州有奇怪老人等。

到泉州酒馆。奇怪老人给主角一把钥匙,说是用来打开杭州遗迹紫禁城的。到紫禁城,打开标有"汉"的大门,会有选择,是和写在"金铜的布钱"那首诗的韵律有关的,下面依次选的应该是"周","唐","秦",最后得到神秘小物件"唐代的竹艺品"(如果失败可到泉州酒馆找老人再次要到钥匙)。

B:阿瑜陀耶事件

发生条件: 在东南亚,有人告诉主角去吉阿丁的遗迹阿瑜陀耶。

到阿瑜陀耶后,看见了很多动物的雕像。回到麻六甲的遗迹吴哥窟,也发现了很多相同的动物雕像,并且和村民们唱歌的音节有内在规律。主角发现了象和蛇在这雕像中有特殊意义。再去吉阿丁的遗迹阿瑜陀耶,终于得到了神秘宝物"古代王国钱币"(伍丁剧情不发生此事件)。

C:天文观测仪事件

发生条件: 有人说主角身上带的"莫阿丁的天文观测仪"花纹和"泰姬玛哈陵"花纹很相象。

来到"泰姬玛哈陵",果然发现一堵墙上刻的一模一样的花纹。大伙一起猜测这 10 种花纹代表的是 10 个数字,于是把墙面上的花纹和天文仪上的花纹组合起来,一组数字就出来了。回到巴斯拉遗迹巴斯拉清真寺,发现了内院,景色十分美丽,但显然已经很长时间没人来过了。标有数字的蜡烛依次排列,主角马上想到了把在陵墓发现的数字和蜡烛对应起来。相应点燃后,却没有反应。难道错了?再次去"泰姬玛哈陵"(伍丁剧情这时候不能继续,需要以后谢尔的加入才能完成),发现了石块和新的花纹,更为重要的是想到了是 12 进制数字。在"巴斯拉清真寺",数字用 12 位进制换算过来后(把十位的数字乘以 12,再加上个位的数字,例如 23 换算为 $2\times12+3=27$),把相应蜡烛点燃,美丽的五角形石头下终于出现了神秘物品"不枯萎的莲叶"

D:乘船事件

发生条件:码头有人告诉主角，霸者之证的线索也许是在非洲的某个遗迹里面

到索法拉的"辛巴威神殿"，遇见了一个奇怪的老头，他要主角陪他下棋 棋下完后，老人想感谢主角，跟随他一直走，到了密林深处，会有一个过河的小游戏

佐伯杏太郎剧情的问题要求是：不能让两个壮年男子呆在一起 解决办法是先让两位老人过河，一人回来，然后一个壮年男子过河，然后另外一老人回来，重复一次可以完成游戏；

蒂雅剧情的问题要求是：不能让未婚男女呆在一起，只有老人能划船 解决办法是先让蒂雅过河，老人再送另外一个人，顺便把蒂雅接回去，再接另外一个人，最后接蒂雅过河；

伍丁剧情的问题要求是：不能男的比女的多 解决办法是如下顺序：1男1女→男回→2女→1男1女回→2女→1男回→2男→1男回→2男

过河后，老人让主角到树洞里拿宝物，得到"神秘的石板下半部分"。告别老人后回到城市，主角诧异地发现时间竟然已经过去一个星期了

E:马丘比丘事件

发生条件:在蒂雅开始祭祀后

在看跳舞的时候，主角发现，印加不同的部落跳着各自的舞步，突然想到了遗迹的秘密，蒂雅把舞步说了出来。这正是解开马丘比丘秘密的谜底了！在马丘比丘遗迹中，按照蒂雅教的舞步打开石板，依次是：正中→中下→左上→再次正中→右上→左中→中上→右中→右上 得到神秘小物件"典礼用的小刀"

表－01

地域	遗迹名称	城市	地图购买地点
东亚	紫禁城	杭州	京城
	武陵王墓	京城	大阪
	金阁寺	大坂	麻六甲
东南亚	阿瑜陀耶	吉阿丁	
	吴哥窟	麻六甲	雅加达
	波罗浮屠	雅加达	
印度洋	斯图帕	加尔各答	
	泰姬玛哈陵	卡利亥特	巴斯拉
	巴斯拉清真寺	巴斯拉	索法拉
非洲	辛巴威神殿	索法拉	
	尼满真寺	圣乔治	圣乔治
地中海	圣地亚哥教堂	塞尔维亚	
	金字塔和狮身人面像	亚力山大	
	岩心寺	贝鲁特	
	[illegible]	伊斯坦堡	雅典
	巴特龙神殿	雅典	
	罗马竞技场	热那亚	伊斯坦堡
北海	石柱群	伦敦	斯德哥尔摩
	圣马丁教堂	汉堡	
	木条教堂	斯德哥尔摩	
新大陆	图拉战士像	哈瓦那	委拉克路斯
	太阳和月亮金字塔	委拉克路斯	塞尔维亚
	蒂卡尔	美礼达	
	马丘比丘	波多韦罗	

注:某些遗迹不需要地图。

表－02

地域	神秘小物件一	神秘小物件二	地图	霸者之证
东亚	唐代的竹艺品	竹艺品的组合说明图	科以伦的竹地图	殷代方形鼎
东南亚	装有乳液的壶	古代王国钱币	毕阿斯的货币地图	鼢恰克的王冠
印度洋	不枯萎的莲叶	贵霜朝的大盘	梭伦的叶地图	苏丽西的头像
非洲	神秘的石板上半部分	神秘的石板下半部分	贝利安希罗地图	羊头狮身像
地中海	青铜制的油灯	画有图案的布	库雷欧罗巴的布地图	阿鲁缨侬的面具
北海	红色的染料	老旧的羊皮纸	泰勒斯的纸地图	哈而舒塔的贡品车
新大陆	太阳图纹刀靴	典礼用的小刀	比塔科史的刀刃地图	捉蟒的斧头

F:汉堡教堂事件

发生条件:有人让主角到斯德哥尔摩的教堂。

到木条教堂，神父会告诉教堂背后的房子是继承霸者之证的人住过的，让主角去看看有没有什么线索。这是一个美丽的院子，但是院子有很多不自然的地方。画下了这个院子的平面图，特别标明了其不自然的地方。在一个箱子里找到了汉堡的地图，那就去汉堡看看吧。到汉堡的圣马丁教堂后，发现了教堂的平面图竟然和院子是一样的。用两副图比较，相应的，看院子平面图特殊的地方，在教堂里对应的地方把物品取下(注意观察，不要拿错了哟)。得到"红色的染料"(佐伯杏太郎剧情没有此事件)。

G:谢尔事件

发生条件:队伍首先有米哈易尔·勒茨加入(佐伯和伍丁剧情都是在卡利亥特遇见他，蒂雅剧情则是在开普敦)。

勒茨告诉主角说他知道霸者之证的秘密，还知道有一个埃及人谢尔也在寻找霸者之证，请求带着他一起旅行。米哈易尔·勒茨是博物馆博士，拥有渊博的知识，主角同意了，米哈易尔加入队伍。然后在在亚力山大的遗迹金字塔中，主角终于找到了谢尔，他正在准备拿霸者之证。现在必须解开石室石碑的秘密，依次填入"2,8,34,98"，原来是菲波纳气数列，也就是黄金比率。谢尔诧异主角的聪明，更诧异他打不开的宝箱，主角竟然轻易地打开了。得到神秘小物件"画有图案的布"。勒茨教授告诉了谢尔：有霸者身份的人才可能得到霸者之证。谢尔于是决定跟随主角。

H:尤里安事件

发生条件:到杭州的酒馆，听见尤里安正在和酒馆女郎美华对话，美华希望得到宝物"新罗金冠"，尤里安为了讨好她，准备到京城去寻找线索

等尤里安走后，主角也去向美华"新罗金冠"的线索，并同意找到后给美华一观。到京城酒馆打听"新罗金冠"的消息，酒馆女郎告诉主角，已经有人到京城遗迹王陵寻找此宝物了。到遗迹王陵，找到了"新罗金冠"。尤里安看见主角手拿宝物，十分遗憾。当主角发现此宝物与霸者之证无关后，把它送给了尤里安，由他转交给美华。美华得到金冠，十分高兴，尤里安很感谢主角 当得知主角一行是航海者后，要求加入队伍

I:隐藏事件——收录阿芝沙

发生条件:1. 在海上遭遇阿芝莎的舰队；
2. 得到浴血月牙刀；
3. 去巴斯拉的酒馆；
4. 属下航海士有阿尔和行久二人；
5. 再次击败阿芝莎的舰队。

■ 剧情攻略的注意事项:

众所周知，大航海系列剧情发生的随机性比较强，当剧情不能继续的时候，除了对照剧情攻略中介绍的内容外，一般还请注意：遗迹是不是全部去过，参看遗迹地图表；是不是每一个港口都去过；注意主角的势力值是不是在该海域达到了要求；注意是不是有些剧情人物没有加入伙伴。

西班牙血统的印加公主——
蒂雅·瓦曼·恰斯卡

一、序章

美丽的新大陆女孩蒂雅·瓦曼·恰斯卡是总督埃斯康特将军的翻译。一天，她的情人，总督首席参谋芬·布兰科找到她，说起古巴总督代办玛尔德纳德袭击商船，压榨人民的劣迹。因此，总督想交给她一支舰队，由蒂雅代表本地人的力量，以第三势力的名义去占领市场，切断玛尔德纳德的资金来源。说完，布兰科突然拥吻蒂雅，许诺说如果事情成功，就把她带到西班牙。

离开总督府，蒂雅找到了手下塞维·汉，"昆延韦拉斯"舰队成立。在未独立之前，每个月舰队要向埃斯康特纳贡资金的1%。



第二次进入波多韦罗，在码头救助了被总督卫队追捕的叛乱军首领柳科·西萨。与西萨谈起民族解放的问题，结果发生争执，西萨一气之下离开。

在加勒比海开始投资后，会在到哈瓦那酒馆遇见玛尔德纳德，他正在为昆延韦拉斯的壮大而忧心忡忡。

势力值超过500，在码头再遇西萨。西萨希望蒂雅放弃对埃斯康特的幻想，去做一些命中注定的事。蒂雅终于明白了自己该做的事情。西萨成为了伙伴。

势力值超过600，西萨和蒂雅在码头商量：决定先到海外地区建立据点，避开埃斯康特，悄悄积累实力。

在新大陆势力值超过1000，再次回到波多韦罗，遇见西班牙学者特欧贝尔德·梅卡德。他在无意中得到了新大陆霸者之证的线索——"太阳图纹刀靴"。他把宝物给了蒂雅，让她将其保护起来，不要被埃斯康特和巴鲁迪斯得到。然后，特欧贝尔德告辞，去寻找新大陆霸者之证的另一个线索。

出海后，西萨说起霸者之证应该由当地的王族继承，蒂雅身上就应该有线索。蒂雅仔细想了想父辈留下的遗物，也只有一张普通的"昆毕制成的披肩"而已。那霸者之证到底应该是什么呢？

为了开辟新的据点，同时找寻霸者之证的线索，昆延韦拉斯开始向其他海域扩张。

二、北海之章

北海势力值超过300后，在码头遇见英国海军提督克利福德，他对新大陆人民的独立运动很感兴趣，并要求建立同盟。蒂雅考虑到西班牙是大家的共敌，于是答应下来。

伦敦码头，克利福德邀请蒂雅和西萨参加国王的生日宴会。在宴会上克利福德邂逅美丽的女孩克丽雅。

在里加，图鲁维出现。他是俄罗斯人，在此横征暴敛，与海盗无异。看来只有向图鲁维宣战了！

消灭图鲁维，同时势力值在北海达到第一后，在斯德哥尔摩码头就会有人通知蒂雅，神父正在找他们，发生汉堡教堂事件后，得到"红色的染料"。

回到伦敦，遇见克利福德，他拜托蒂雅借一条船给他。接下来就是帮助克利福德与美人儿克丽雅到海上幽会了……最后，克利福德送给蒂雅"老旧的羊皮纸"表示谢意。

把"红色的染料"倒在"老旧的羊皮纸"上，得到北海霸者之证地图"泰勒斯的纸地图"，找到北海霸者之证"哈而舒塔的贡品车"。

三、地中海之章

在塞尔维亚码头，遇见巴鲁迪斯手下，布兰科在军官学校的同学西门·李纳列斯。他想打听埃斯康特军内部的情报，结果被蒂雅拒绝了。接着又威胁蒂雅交出霸者之证的线索，蒂雅当然不可能屈服，向巴鲁迪斯军开战吧！

消灭巴鲁迪斯军，并且在地中海势力值达到第一后，蒂雅来到伊斯坦堡，发现黑死病正在吞噬城市。蒂雅想拯救死亡边缘的市民，于是到消灭过黑死病的法国去寻找方法。

到了马赛或者南特，在酒馆中，蒂雅刚说完自己从伊斯坦堡来，酒馆的客人就全都吓跑了，原来，黑死病在伊斯坦堡蔓延的消息早已传遍了全欧洲。在旅馆里，老板娘带来了她祖父的日记，里面记载着控制黑死病的方法。

回到伊斯坦堡，把控制方法告知居民，然后前往另一个被黑死病威胁的城市——雅典，在那里传授方法后，呆上半个月，直到黑死病已经完全被控制。回到伊斯坦堡，发现这里也恢复了生机。全城人民感谢之余，由同业公会代表人民送给蒂雅礼物"去岩窟村地图"。进入伊斯坦堡遗迹"洞窟修道院"，得到神秘小物品"黄铜制的油灯"。

谢尔事件发生后，得到"画有图案的布"

用"黄铜制的油灯"的火烤"画有图案的布"，得到地中海霸者之证的地图"库雷欧罗巴

的布地图”。然后找到地中海霸者之证“阿苟曼侬的面具”。

四、非洲之章

一进入非洲，西萨就感慨道，这里是和故乡一样的，欧洲列强用武力统治着原住民。不同的是统治者换成了葡萄牙人。如果能带原住民赶走侵略者，一定会得到民心，这样就可以与他们贸易了。

在圣乔治，遇见西鲁韦拉商会总司令菲南·西鲁韦拉，他用西班牙和葡萄牙瓜分世界的“理论”教训蒂雅，西萨十分生气，他请蒂雅向西鲁韦拉宣战。蒂雅考虑到过早宣战可能会暴露暗中提高实力的计划，因此拒绝。

在开普敦附近的海域，遇见了埃斯皮诺沙商会的舰队。此人以贩卖奴隶而臭名昭著。因为罗马教庭和葡萄牙政府都不允许人口买卖，因此蒂雅认为如果攻击埃斯皮诺沙商会，获得他的市场，也许不会有人干涉。向埃斯皮诺沙宣战！

势力值在非洲超过1000后，莫三比克码头一个非洲青年说：开普敦有一神秘男人准备把霸者之证线索卖给埃斯皮诺沙。蒂雅马上赶到开普敦，用50000金币买下“神秘的石板上半部分”。

消灭埃斯皮诺沙，并且在非洲势力值成为第一后，在码头（索法拉除外），会有人告诉蒂雅霸者之证的线索可能是在非洲的遗迹中。到索法拉遗迹，发生乘船事件，得到“神秘的石板下半部分”。

把两块石板合起来，得到了非洲霸者之证的地图“贝利安得罗地图”，找到其霸者之证“羊头狮身像”。

五、印度洋之章

打败埃斯皮诺沙，踏入印度洋伍丁势力范围，伍丁会出来见蒂雅。两人在捍卫民族的尊严，抵抗西方侵略的问题上找到了共识。伍丁邀请蒂雅到巴斯拉去。





在巴斯拉，伍丁表示愿意提供霸者之证的线索，条件就是双方结成同盟，一起对付印度的纳哥普尔商会。蒂雅应承下来，得到“莫阿丁的天文观测仪”。

向纳哥普尔商会宣战！势力值在印度洋超过1000后，发生天文观测仪事件，得到神秘小物品“不枯萎的莲叶”。

终于消灭了纳哥普尔商会。埃斯康特来信催促蒂雅快快打败玛尔得纳德。到卡利亥特，在纳哥普尔商会的原址发现“贵霜朝的大盘”。

用“贵霜朝的大盘”装满水把“不枯萎的莲叶”泡入，出现了印度洋霸者之证的地图“梭伦的叶地图”，找到霸者之证“苏而贡的头像”。到巴斯拉，把印度洋霸者之证拿给伍丁，伍丁看完后又还给了蒂雅。彼此祝福后，蒂雅离开了巴斯拉。

六、东南亚之章

踏入东南亚，来到麻六甲，知道这里是普雷依拉商会总部，在东南亚还有荷兰商人库恩的新兴势力。

刚到雅加达总督府，就被莫名地诬陷。现在，整个印度尼西亚，蒂雅将不能进入总督府，也就不能合约以及投资了。到德而纳特国王处，国王提醒蒂雅，小心雅加达的那个人。蒂雅知道了原来是库恩在散布谣言。向库恩商会宣战！

第一场海战打败库恩舰队后，得到神秘小物品“装有乳液的壶”。从现在开始，各个港口的总督府又能进入了。

当势力值在东南亚达到第一后，发生阿瑜陀耶事件，得到“古代王国钱币”。

把“古代王国钱币”放到“装有乳液的壶”里面去。当表面金属溶解后，居然出现了地图。得到霸者之证地图“毕阿思的货币地图”。把东南亚的霸者之证“瑚恰克的王冠”找出来吧！

七、东亚之章

在马尼拉，遇见了佐伯杏太郎，他说自己这里就有东亚霸者之证的线索“金铜布钱”。但是他想得到霸者之证，既然两个人都要，只有通过海战来决定谁是真正的霸者了。佐伯家向昆延韦拉斯宣战，第一次海战打败他后，得到“金铜的布钱”。

在杭州酒馆，发生尤里安事件，尤里安成为伙伴。在码头，有人告诉尤里安：这里的李家出了大事，李家小姐华梅成为家族新主人。现在她正在从英国赶回，可能在印度洋附近。

东南亚的麻六甲酒馆，蒂雅找到了李华梅和杨西恩。华梅说起想建立自己的舰队，请蒂雅同意她上船学习。李华梅和杨西恩成为伙伴。

蒂雅答应了华梅消灭倭寇的请求，那么就向倭寇来岛家宣战！消灭来岛家，在东亚成为第一势力后，发生紫禁城事件，得到“唐代的竹艺品”。

在京城的酒馆，华梅谈到锁国政策会被时代抛弃。在一边听见谈话的朝鲜提督文瑜十分赞成李华梅的思想。华梅想帮助朝鲜再开一个码头，文瑜提议釜山。到京城总督府，花20万金币打通关节，终于使得釜山开放。

在釜山，文瑜把霸者之证的线索“竹艺品的组合说明图”送给蒂雅和华梅。在码头把“唐代的竹艺品”按“竹艺品的说明图”拆开，得到了东亚霸者之证的地图“科以仑的竹地图”。以此可以找到东亚霸者之证“殷代方形鼎”。

华梅提出想在台湾岛上建立一个城市，它应该成为明朝统治外的贸易自由港，同时利用这个港口抵御列强入侵。蒂雅赞成华梅的想法，同意她暂时离开，并资助她30万金币用于建造城市。

到了东南亚，在码头知道华梅的城市已经建立好了，回去看看，发现淡水港建成了。进入淡水，应华梅的请求投资城市。先进行军事投资，会出现交易所，然后以商业投资为主。当淡水出现了酒馆后，进入酒馆，华梅说城市已经安顿起来了，她也可以继续冒险了。于是她重新成为伙伴。

（图07、08、09、10）

蒂雅看到了李华梅建立城市的一切，很有感触。控制了海洋就可能掌握世界，但是现在重要的大城市几乎都是被西洋列强掌握着，要想有一个不受任何人控制的城市，只有靠自己去建造。她和西萨商量，回新大陆去建造一个新城市！

八、新大陆之章

回到新大陆，向玛尔德纳德军宣战。消灭玛尔德纳德军后，布兰科会出来和蒂雅见面，把昆延韦拉斯在新大陆的全部占有率都移交给了埃斯康特。突然，布兰科话峰一转，要蒂雅交出西萨。蒂雅严词拒绝，并且承认自己将和埃斯康特作对。

在码头，布兰科再次和蒂雅见面，他让蒂雅十天内离开新大陆，不要回来。因为蒂雅背叛的事情早晚会让埃斯康特知道，以后，恋人将变成敌人。

在波多韦罗酒馆，蒂雅和西萨商量在哪里建立新城市。酒馆老板提议卡拉卡斯。西萨很熟悉那地方，原来卡拉卡斯正是反抗军的总部。

到卡拉卡斯，西萨见到了以前的同伴。蒂雅对大家说要在这里建造城市，把以前扣押的人质总督拉出来，要他重新担任总督，表面上的一切要做到和别的城市一样。开始建造新城市，当出现酒馆后，进入酒馆，西萨告诉蒂雅，今年丰收了，并且很多同胞为了摆脱白人的统治都到了卡拉卡斯。在广场将准备举行一个多年未有的祭祀。到广场，又遇见了特欧贝尔德，他发现新大陆霸者之证的另一线索在波多韦罗遗迹马丘比丘中，但是有一个谜一直不能解开。别人都说蒂雅一定知道秘密——看来，玄机就在那斗篷里了。开始祭祀，马丘比丘事件发生，得到“典礼用的小刀”。

把“典礼用的小刀”放入“太阳图纹刀靴”中，得到了新大陆霸者之证地图“比塔科史的刀刃地图”。然后找到霸者之证“契蒂的斧头”。

九、终章

十天后，埃斯康特果然宣战。一出海，就遇见布兰科的舰队。布兰科让蒂雅切断所有留恋，不必留情。西萨也让蒂雅回头看看，那片土地上苦难的同胞，民族的屈辱，还有就要消失的印加文化。战斗吧！蒂雅！

消灭埃斯康特军后，遇见了埃斯康特，他不能理解自己为什么会输给一个小女孩。蒂雅告诉他，不是因为才能，是征服者的欲望和夺回家园者的怒火的差别。文化和信念扎根于心中，是不可动摇的。在码头，又遇见了布兰科，他承认自己失败。以后，他将不再做军人，也不再出海——过去只为自己的欲望而活着，但没想到付出的代价是更宝贵的东西。他将离开新大陆，忘记过去。再见了，曾经亲爱的人……

古老王朝的富豪后裔——
亚伯拉罕·易文·伍丁

一、序章

话说这天，大富豪伍丁的三个爱妾阿密娜·安奈宙、德尼雅·伊蒂哈德和法娣玛·哈涅又在伍丁的菜谱问题上而吵个不停。脑袋发涨的伍丁突然宣布他要准备出海，三个爱妾都也



闹着要跟伍丁一起去。伍丁让手下哈希姆·阿尔奈迪尔做准备，而把波斯湾的交易全部委托给了代理人尼迪耶。“伍丁商会”成立。

出港后，伍丁和哈希姆谈到葡萄牙想染指印度洋，但是控制着全印度的纳哥普尔商会总司令纳哥普尔昏庸怯懦，一点也不想联合伍丁对付列强。

在离开巴斯拉后的第二个港口，伍丁告诉大家他出海的真实目的：原来是为了弄清楚自己的身世，要在全世界寻找线索。在他成人的时候，父亲告诉他，伍丁家族是一个王族的后裔，继承了“莫阿丁的天文观测仪”。此物可以解开“霸者之证”的秘密。而拥有海域霸者之证的人将成为海洋的控制者。伍丁家族为了保守这个秘密，隐姓埋名，苦等解密人。但是伍丁却想靠自己去开拓命运，寻找霸者之证，解开自己身世的秘密。

二、印度洋之章（上）

势力值在印度洋达到第一后，纳哥普尔商来信邀请伍丁去卡利亥特商议共同对抗西洋人。来到卡利亥特，纳哥普尔设下计谋，提出要借亚丁和索哥得拉两个城市。伍丁竟然爽快答应了，但也提出一个条件，说想收取两个城市一个月的使用费，其价格是第一天一枚金币，第二天两枚金币，每天加倍。纳哥普尔果然上当，马上答应。现在亚丁和索哥得拉的控制权丧失。

在卡利亥特码头，伍丁邀请大家去酒馆喝酒。听了由一首很美的诗谱成的曲子，得知这是由一位云游印度的诗人写成的。伍丁觉得这样一个见多识广的人可能知道霸者之证的事情。一打听，才知道他向东去了。

现在每天开始收纳哥普尔的钱，很快，这家伙宣布破产。在纳哥普尔商会解散后，到任何一个码头，听说葡萄牙为了和西班牙对抗，想占据整个印度洋。同时，印度洋出现不明新兴势力。在卡利亥特酒馆，老板告诉伍丁，新兴势力就是马来总督普雷依拉。伍丁宣布准备和西洋列强交战。

到马德拉斯，再次听见音乐声。广场上，酒馆老板在唱那位云游诗人写的歌。在此打听到诗人沿海岸去了。

在加尔各达酒馆再闻歌声，原来苦苦寻找的诗人就在酒馆中喝酒！询问他霸者之证的事情。他让伍丁选诗，选第二个。最后诗人让伍丁去喀拉蚩的旅馆看看。

到喀拉蚩的旅馆，问老板娘霸者之证的事情。老板娘拿出一张旅客用来抵押房费的地图，这就是“穆嘎儿帝国地图”。

在卡利亥特遗迹，得到“贵霜朝的大盘”。在出卡利亥特的第二个港口，伍丁认为此物就是印度洋霸者之证关键之一。但是要找得印度洋霸者之证，必须先要征服全世界的海域。当有了霸者的身份后，霸者之证才会出来！那就开始征服世界的旅程吧！天文观测仪事件只能发展到一半。

三、非洲之章

刚一踏入非洲，码头就有人通知说埃斯皮

诺商会总司令埃斯皮诺沙想和伍丁在索法拉见面。到了索法拉，埃斯皮诺沙提出缔结互不侵犯协议，伍丁想考虑一下，但是埃斯皮诺沙已经急切地拿出了酒。伍丁说伊斯兰人是不喝酒的，埃斯皮诺沙却执意要他喝下去。因为反感这种不尊重伊斯兰民族习惯的人，伍丁起身告辞。埃斯皮诺沙恼羞成怒。不久以后，埃斯皮诺沙商会和普雷依拉商会同时向伍丁商会宣战。

消灭埃斯皮诺沙商会，同时在非洲势力值达到第一后，码头会有人告诉伍丁，圣乔治同业公会正在找他。到了圣乔治同业公会，得知该城圣器——先代族长的作战面具被盗了，唯一的线索只有一点：是被白人偷的。在城市广场寻找线索时，一个青年看见伍丁就破口大骂。伍丁解释说自己是帮助寻找面具的，和青年比纬号后(任选)，青年认输离开。广场上的店主提供了线索：面具遗失的时候有一艘西班牙船在港口停靠。伍丁认为面具可能已经运到欧洲了，去欧洲黑市上找找看吧。

到地中海塞尔维亚的交易所，问老板黑市的事情竟然被赶了出来。回到码头，有人告诉伍丁，进入黑市的暗语是：“采桔子”。再去交易所用暗语交涉。晚上，老板来到旅馆，伍丁用5000金币买到面具。

回到圣乔治，交还面具，老板用“撒哈拉大沙漠的地图”相谢。出公会，又遇见上次那个青年，他对以前的误会和无礼表示歉意，送伍丁“巴班古达的配剑”。

到圣乔治的遗迹泥清真寺中，祭司看了伍丁身上的“莫阿丁的天文观测仪”后，认为伍丁是曾经统治埃及的伊斯兰王国——阿依尤普王朝的后裔。出来后，得到“神秘的石板上半部分”。

出圣乔治后的第一个港口的码头，有人告诉伍丁非洲霸者之证的线索可能就在遗迹中，到索法拉遗迹辛巴威神殿，发生乘船事件，得到“神秘的石板下半部分”。

在任何一个码头，把两块石板合起来，得到了非洲霸者之证的地图“贝利安得罗地图”，找到霸者之证“羊头狮身像”。

四、东南亚之章

到文莱，有人告诉伍丁这一片海域有海盗佐伯杏太郎在活动，他挂着奇怪的正方旗，专门袭击商船摘下上当受骗的人。

消灭普雷依拉商会，势力值在东南亚超过1000后，码头上有人告诉伍丁，让他到麻六甲遗迹看看。麻六甲遗迹上经常有鬼火，原来是村民在此祭祀。到酒馆打听去遗迹的道路，老板说道路只有在广场上跳舞的那些村民才知道。在广场，村民头领告诉伍丁，今天是祭仙卜儿的日子，可以破例。不过伍丁得从歌词中猜出他们神是什么，选择“青蛙”，得到“去古代寺院的地图”。到麻六甲遗迹，地图没有沉没，前面是一叉路，按照向右→向右→向左→向右的走法，得到“装有乳液的壶”。回来遇老虎，按照向左→向右→向左→向左的走法，回到城市。

离开麻六甲，遇见海盗，竟然是杏太郎，他大骂伍丁是人口贩子。不等伍丁解释，战斗已经开始。打败杏太郎后，误会解除。伍丁说他只想解开霸者之证的秘密，杏太郎于是把“金铜的布钱”交给伍丁。



势力值在东南亚达到第一后，雅加达酒馆有人会提到吉阿丁的遗迹阿瑜陀耶。来到阿瑜陀耶，发现一尊六条胳膊的雕像，上面写了字，要让它把两只胳膊举起来。这时，会有一个小游戏，分别有大杯、中杯、小杯三个圣杯，其容量比是10:7:3。现在全部水都在大杯里面，玩家要让大杯和中杯里面的水达到5:5，胳膊就会举起来了。过程可以是：

10·0·0→7·3·0→4·3·3→4·6·0→1·6·3→1·7·2→8·0·2→8·2·0→5·2·3→5·5·0

顺利达到要求后，从塑像底座弹出“古代王国钱币”。

把“古代王国钱币”放到“装有乳液的壶”里面，得到霸者之证地图“毕阿思的货币地图”。现在可以把东南亚的霸者之证“琐恰克的王冠”找出来了。

五、东亚之章

进入东亚，在广场上解决了两个和尚关于“风动与旗动”的争执。两位和尚的师父——位高僧亲身见伍丁，他认为伍丁必成就大业，赠以“大王陵的地图”，还教了伍丁一句咒语。

到京城遗迹武陵王墓中，看见怪物，念咒语，依次是“战、人、行、静”。怪物消失，得到“竹艺品的说明图”。

势力值在东亚超过2000后，紫禁城事件发生，得到“唐代的竹艺品”。

在旅馆，把“唐代的竹艺品”按“竹艺品的说明图”拆开，得到了东亚霸者之证的地图“科以仑的竹地图”。由此得到东亚霸者之证“殷代方形鼎”。

六、地中海之章

舰队来到埃及港口亚力山大。伍丁向祭司打听阿依尤普王朝的事情，得知了许多这个古老王朝的历史。

在亚力山大码头，遇见了海雷丁。听说伍丁是阿依尤普王朝的后裔，海雷丁大吃一惊，因为他对伊斯兰永远的英雄萨拉丁是十分敬佩的。于是海雷丁和伍丁结盟，共同对抗巴夏。

出亚力山大，海上遇见巴夏舰队。海雷丁与伍丁联合打败巴夏舰队后，获得“青铜制的油灯”。

完成谢尔事件后，得到“画有图案的布”。

在码头，用“青铜制的油灯”的火烤“画有图案的布”，得到地中海霸者之证的地图“库雷欧罗巴的布地图”。接着就可以找到地中海霸者之证“阿葛曼侬的面具”了。

七、北海之章

在北海的势力值超过1000后，广场上有人告知说汉堡同业公会在找伍丁。来到汉堡同业公会，接下来是一大串莫名其妙的送信任务……伍丁拿着信在各大同业公会间跑来跑去……最后才搞清楚居然是“北海同业公会象棋爱好者协会”的信件象棋比赛。为了感谢伍丁的来回奔波，老板以“环石柱群地图”相赠。来到伦敦遗迹石柱群，得到“老旧的羊皮纸”。

在北海的势力值超过2000后，发生汉堡教堂事件，得到“红色的染料”。

“红色的染料”倒在“老旧的羊皮纸”上，即可得到北海的霸者之证地图“泰勒斯的纸地图”，找到霸者之证“哈丽舒塔的贡品车”。

八、新大陆之章

踏上新大陆的土地，在旅馆得知：新大陆总督埃斯康特和古巴总督代办玛尔德纳德的斗争已经进入了白热化。

在美利达附近海域，看到有西班牙的舰队在袭击商船。伍丁拔刀相助，打跑西班牙舰队后，商船挂起了信号旗：“感谢搭助。请来波多韦罗。”

在波多韦罗，发现被救者居然是蒂雅。伍丁自愿帮助蒂雅消灭埃斯康特，但是有一个条件，蒂雅必须帮他寻找新大陆霸者之证的线索。向埃斯康特宣战吧！

势力值在新大陆超过1000后，有人来报：委拉克路斯有人找。在委拉克路斯酒馆，奇怪的老人问伍丁心中有大志吗？回答当然有，对方让伍丁去波多韦罗找城市长老。在波多韦罗酒馆，回答长老的问题，选择第一个。接下来到圣约翰酒馆拜会城市长老，这家伙居然和波多韦罗长老同一长相，回答选择第二，最后伍丁回到委拉克路斯，在酒馆与奇怪老人交谈后，他对伍丁说“开始自己的王者之路吧”。回到波多韦罗酒馆，长老告诉伍丁，离成功已经不远了，赠以“阿斯帝王国彩地图”。到委拉克路斯遗迹太阳和月亮金字塔，得到“太阳图纹刀靴”。

埃斯康特覆灭后，伍丁再向玛尔德纳德宣战。消灭玛尔德纳德后回到波多韦罗，蒂雅很抱歉地说，她还是没有找到霸者之证的线索，但是明天他们要为复兴国家进行祭祀，邀请伍丁参加。

在祭祀中，蒂雅说起线索可能是在波多韦罗遗迹马丘比丘，马丘比丘事件发生后，得到“典礼用的小刀”。

在码头，把“典礼用的小刀”放入“太阳图纹刀靴”中，得到了新大陆霸者之证地图“比塔科史的刀刃地图”。然后去找到霸者之证“契彝的斧头”。

九、印度洋之章(下)

再次回到印度洋的卡利亥特遗迹泰姬玛哈陵，这次由于有盗墓专家谢尔的帮助，轻易地进入了陵墓。天文观测仪事件完全发生后，得到“不枯萎的莲叶”。

用“贡霜朝的大盘”装满水把“不枯萎的莲叶”泡入，出现了印度洋霸者之证的地图“校伦的叶地图”。找到霸者之证“苏丽贡的头像”。

十、终章

齐了！霸者之证找齐了，却没有事情发生。天性乐观的伍丁却认为通过旅行知道了身世，得到的七个霸者之证也个个都是价值连城的古董，这一切已经很值了。于是一行人又回到了故乡巴斯拉。

一天，伍丁的三个爱妾又在伍丁的菜谱问题上说个不停，伍丁于是宣布他要再次出海了，三个爱妾又闹着要一起去。让哈希姆去准备一下，给尼迪耶放假。去波斯湾转转，在海上开个庆祝会吧，哈哈，伍丁真的是太幸福了……

重振家风的九州豪族——

佐伯杏太郎

一、序章

林森的船遭遇了暴风雨，水手们在抢修船只，但是大家都已经有气无力。这时，林在暴风雨时救出的遇难者——佐伯杏太郎却用他的乐观精神鼓励水手，并且破釜沉舟地拿出全部粮食开宴会，用自己的歌声使慌张的水手们冷静下来。杏太郎在逆境中的不屈感动了林森。因为船只已经所剩无几，而且破烂不堪，林不敢回港交差，他把船送给了杏太郎。“佐伯舰队”成立。

把这只濒临崩溃的舰队迅速开到马尼拉(东北东方向)。在这里，杏太郎告诉林森自己是东亚“霸者之证”的继承人，并拿出“金铜的布钱”，据说这就是找出“霸者之证”的线索。杏太郎家遭灭门惨祸，也是因为霸者之证的原因。杏太郎发誓要找到幕后黑手，为家人报仇。



在码头，遇见曼努埃尔·阿尔米达，他因为杏太郎不会爱护船只而赌气加入，成为伙伴。

在离开马尼拉后的第一个城市的港口，杏太郎看着桅杆的旗帜发呆。林告诉杏太郎提督旗是一个舰队精神的象征。于是，杏太郎把带有佐伯家家徽的旗帜挂了上去。他正式继承家业，并发誓要和林一起在大海中成就大业！

二、东南亚之章

到了麻六甲附近的阿钦和巴邻旁港口，普雷依拉商会的人就会发现林森还活着，要他回麻六甲见普雷依拉司令。到了麻六甲，因为杏太郎的资本都是普雷依拉商会的，普雷依拉要杏太郎还钱，连本带息十万金币。选择还钱，和商会定下同盟协议共同抵制库恩商会，向库恩商会宣战。

势力值超过1000后，就会接到雅加达同业公会的委托。在雅加达公会，总管却说晚上到旅馆来找杏太郎。晚上，总管带来一个女孩，她的名字叫塞西莉雅·德·梅卡德，希望杏太郎帮她找回父母。她看到杏太郎挂旗的事情后，为他的魄力所折服，相信他是值得信赖的人。杏太郎接受了塞西莉雅的委托，塞西莉雅成为伙伴，但是只能在了望室和厨房工作。

当佐伯舰队的势力值成为第一后，在麻六甲港口，发生阿瑜陀耶事件，得到“古代王国钱币”。消灭库恩商会后，在其总部雅加达得到神秘宝物“装有乳液的壶”。把“古代王国钱币”放到“装有乳液的壶”里面去得到“毕阿思的货币地图”。东南亚的霸者之证“琐恰克的王冠”于是到手。

在麻六甲的酒馆，遇见弗利奥·埃涅科和米哈易尔·勒茨互相用西班牙语调侃。弗利奥似乎听说过塞西莉雅家人的事情，表示愿意帮助她。弗利奥成为伙伴。

三、东亚之章

到了京城，李朝水师提督文瑜找到了杏太郎。他告诉杏太郎佐伯家的灭门元凶正是来岛家，中间的接应人则是杏太郎的叔父洼田宗九郎。而李朝水师要抗击倭寇，希望与杏太郎结盟，共同抵御来岛。杏太郎毫不犹豫地答应下来。

向来岛宣战后，在码头，杏太郎

然诗兴大发，用日语念了李白的“黄鹤楼送孟浩然之广陵”。林森用中文也念了一次，两人比较了中文和日文的差别。杏太郎拿出了“金铜的布钱”，原来上面雕刻的正是李白的这首诗。他们相信东亚霸者之证的线索一定在中国。出港口会遇见朱岛的铁甲船。

消灭朱岛家后，造船厂可以再次增加铁甲到两层。到长崎后，杏太郎回到老家，找到了凶手——叔父泷田宗九郎，原来一切都是源于宗九郎相信“金铜的布钱”可以找到秦始皇宝藏的传说，为了这个目的，不择手段设计杀害了杏太郎全家。宗九郎见大势已去，放火自杀了。回到京城，文瑜感谢杏太郎消灭了朱岛，送神秘小物品“竹艺品的说明图”作为纪念。

在东亚的势力值成为第一后，发生紫禁城事件，得到“唐代的竹艺品”。

在旅馆，用“唐代的竹艺品”按“竹艺品的说明图”得到了东亚霸者之证的地图“科以伦的竹地图”。然后依此找到了东亚霸者之证“殷代方形鼎”。同时看到，传说中的秦始皇宝物不过是些一钱不值的药物。杏太郎为此感慨不已。

四、印度洋之章

到卡利亥特附近任何一个港口、酒馆中，杏太郎和林森一起喝茶。不料，塞西莉雅绝色的美貌被纳哥普尔商会的总司令纳哥普尔看见，他要杏太郎把塞西莉雅送给他作侍女。杏太郎断然拒绝。这个认为钱可以万能的司令恼羞成怒，于是只好开战了！

消灭纳哥普尔商会后，在卡利亥特港口看到了已经穷困潦倒的纳哥普尔，他正在被人催债。有人拿出了纳哥普尔抵押的神秘物件“贵霜朝的大盘”，杏太郎用一万金币换得了这个宝物。



进入伍丁商会的势力范围任何一个港口。伍丁出来和杏太郎见面，希望杏太郎把收集到的霸者之证全部卖给他。杏太郎当然不答应，两人一言不和就要宣战。这时，伍丁的三个爱妾出来解围。而林森也把杏太郎的故事原原本本地告诉了伍丁。伍丁终于明白霸者之证对于杏太郎的非凡重要性，他把自己拥有的线索物品“莫阿丁的天文观测仪”送给了杏太郎，条件是杏太郎和他结盟，联合抗击东非无恶不作的埃斯皮诺沙商会。



在印度洋的势力值成为第一后，发生天文观测仪事件，得到“不枯萎的莲叶”。在码头，林森用“贵霜朝的大盘”装满水把“不枯萎的莲叶”泡入，出现了印度洋霸者之证的地图“俊伦的叶地图”。找到霸者之证“苏而页的头像”后，开始向非洲进军吧。

五、非洲之章

刚进入埃斯皮诺沙商会的势力范围，杏太郎就听说埃斯皮诺沙商会参与了奴隶贸易，心想若真是如此，就绝对不能原谅他们！

在索法拉，埃斯皮诺沙现身。他正要命令手下舒伯特出手挟走塞西莉雅，幸好杏太郎及时出来阻止。他火冒三丈，留下一句威胁的话后离开了。

在埃斯皮诺沙商会的势力范围港口的一个酒馆，有人企图在杏太郎酒里投毒。这家伙被当场拿获后又想反咬伍丁，大家一致认为这是埃斯皮诺沙想拆散同盟的阴谋，由于没有确切证据，还要等待时机。

在索法拉到开普敦的海域，发现一艘装满了奴隶的船，而舰长正是舒伯特。埃斯皮诺沙贩卖奴隶的传闻证实了。宣战！从莫三比克港出来，会遇见气急败坏的埃斯皮诺沙，打败他的雇佣军阿而·西恩。回到港口，突然遭遇暴风雨。水手们正在抢着收桅杆帆的时候，发现塞西莉雅在主桅杆上站着，杏太郎孤身爬上主桅杆，才知道原来塞西莉雅是想保护提督旗。杏太郎把她救下来，自己却受伤了。

消灭埃斯皮诺沙商会后，回到索法拉，奇怪老人给你神秘小物件“神秘的石板上半部分”。势力值成为非洲第一后，发生乘船事件，得到“神秘的石板下半部分”。

在任何一个码头，把两块石板合起来，得到了非洲霸者之证的地图“贝利安得罗地图”。找到霸者之证“羊头狮身象”。

六、地中海之章(上)

在西非临近地中海的几个港口，杏太郎再次让弗利奥回忆关于塞西莉雅家人的事情。弗利奥想了很久，说只是隐约觉得和休达港有关。

来到休达的的酒馆，询问关于塞西莉雅家人的事，可老板并不知道。塞西莉雅很沮丧，就在这时，弗利奥跑了过来，原来有人用纸条告诉他“明天再来”。去休息一天后，来到酒馆，知道了塞西莉雅的母亲现在在里斯本葡萄牙大臣阿博科鲁克那里寻求保护。夜晚，塞西莉雅一人坐在桅杆的高处，因为她想站高一点看看家乡——西班牙。杏太郎把她高高举了起来，并发誓一定会帮她找到父母。

来到里斯本，塞西莉雅终于和母亲相见，得知父亲仍在新大陆。塞西莉雅把杏太郎介绍给母亲，塞西莉雅的母亲希望杏太郎把得到的霸者之证留在这里，供她研究，杏太郎同意了。而塞西莉雅仍愿意和杏太郎一起去寻找父亲。

七、北海之章

布利斯特酒馆，听说英国舰队再次战胜了西班牙，并获得了有关北海霸者之证的东西。杏太郎得知英王会在不久后召开生日宴会，心想只要能混进去就可以接近海军提督了。于是，赶往伦敦。



在伦敦王宫，杏太郎和林森用日本忍术混了进去。见到了打败西班牙人的海军提督克利福德，还有幸目睹了他与绝世美人克丽雅的邂逅。最后，暴露行踪的杏太郎制造失火，引发恐慌，然后溜之大吉了。

在北海的势力值成为第一后，码头会有人告诉杏太郎霸者之证的线索——汉堡的教堂。到那里后，杏太郎听见了动听的赞美诗，于是他去动了动发出声音的风琴，竟然在地板上就出现了一个洞。从洞里面拿出了几个木偶，出现一个小游戏，目标是要把两对木偶放到一起，多试试几次，尽量把女性木偶逼到角落就可以了。完成游戏，得到神秘小物品“红色的染料”。

回到伦敦王宫，听说克丽雅的婚事已经决定，为了和法国结盟共同对抗西班牙，她必须嫁给一个法国领主。克利福德和克丽雅两人虽然相恋，但是不会有前途。还有一个可怕的传闻，就是有人要密谋杀死克丽雅，加深两国人民对西班牙的仇恨。杏太郎听得毛骨悚然。

到南特附近水域，看见克丽雅的船正被挂着西班牙旗帜的海盗袭击。就在这个时候，克利福德的舰队赶到。英国海军另一个提督史特科一直在海盗身后观战，看见克利福德来到，害怕暴露真相，准备消灭克利福德。幸好杏太郎出手相助，最终打败史特科舰队。

克利福德从着火的船中救出了克丽雅。两人依依不舍，但是为了英国的未来，也只有掩埋自己的情感。克利福德感谢杏太郎的帮助，以神秘小物品“老旧的羊皮纸”相赠。

南特港口，林森和杏太郎把“红色的染料”倒在“老旧的羊皮纸”上，得到北海的霸者之证地图“泰勒斯的纸地图”，找到霸者之证“哈而舒塔的贡品车”。

八、新大陆之章

舰队到达哈瓦那，开始寻找赛西利雅的父亲。赛西利雅猜测父亲可能正是在给他刀靴的那个部落头领那里。于是决定先收集情报。

到了委拉克路斯酒馆中，看见了埃斯康特及其手下布兰科，他们正在议论蒂雅，说不该给她舰队，又谈到了赛西利雅父亲的事情，看样子，他们也对此一无所知。杏太郎认为应该先去找蒂雅。

到了美利达，看见西班牙统治者压榨下当地的印加原住民过着生不如死的日子。同时也找到了蒂雅，但是没有说到正题，她就离开了。

在特卢西优的酒馆，老板认出了“太阳图纹刀靴”，说这正是印加祭祀的产物。

在波多韦罗，蒂雅亲自来找，她想联合杏太郎共同对付埃斯康特。杏太郎接受同盟的建议，同时打听赛西利雅父亲的消息。蒂雅说他正在安第斯内陆研究草药，并表示愿意帮助赛西利雅联系父亲。

打败埃斯康特后回到波多韦罗，蒂雅已经把赛西利雅的父亲找到了，父女相见，格外激动。蒂雅问杏太郎来新大陆的目的，当得知并不是为了个人野心后，就盛情邀请杏太郎去参加他们光复国家的盛大祭祀。晚上在旅馆，赛西利雅的父亲来找到杏太郎，说到了霸者之证的事情。新大陆的霸者之证的线索就在波多韦罗的遗迹马丘比丘之中，但是有一个谜语，谁也解不开，杏太郎既然是东亚霸者之证的继承人，应该有天赋去完成这个使命。参加祭祀，发生马丘比丘事件后，得到“典礼用的小刀”。

在码头，把“典礼用的小刀”放入“太阳图纹刀靴”中，得到了新大陆霸者之证地图“比塔科史的刀刃地图”。然后去找到霸者之证“契帮的斧头”。

现在可以回地中海了。

九、地中海之章(下)

回到里斯本，赛西利雅一家团聚！但是留在这里的霸者之证已经被巴鲁迪斯抢走。原来巴鲁迪斯威胁葡萄牙，不交出霸者之证就要开战，葡萄牙根本没有实力和西班牙一战，为了国家的利益，阿博科鲁克不得不这么作。塞西莉雅的母亲也为此深深自责。杏太郎决定向巴鲁迪斯宣战。

在里斯本港口，在战斗即将开始的前夕，杏太郎唱起了歌，他的歌声使水手们鼓舞！赛西利雅来到杏太郎的身边向他表明了长期以来埋在心底的爱意……

战斗吧！西班牙人的“无敌舰队”正在向里斯本海域驶来。这是一场艰苦的战斗，一共需要击败四支舰队。终于，西班牙舰队消灭了，杏太郎夺回全部被抢的霸者之证，并且得到了神秘小物品“青铜制的油灯”。

谢尔事件发生后，得到“画有图案的布”。

在码头，用“青铜制的油灯”的火烤“画有图案的布”，得到地中海霸者之证的地图“库雷欧罗巴的布地图”。然后就可以找到地中海霸者之证“阿葛曼依的面具”了。

十、终章

七件霸者之证全部到手了，但什么事情都没有发生。杏太郎突然明白，拥有霸者之证的意义不过是当世界海洋浑然一体后，必须要有强大实力的人来维持海洋的和平，维持世界的大同和贸易的平等。明天的一切都还需要自己的努力。

把赛西利雅送回塞尔维亚的父母那里，但是她离去的背影终于让杏太郎无法忍受。他向女孩表达了自己的感情……赛西利雅告别了父母，跟随杏太郎一起闯荡世界。在夜晚的大海上，你的船也许会遇见他们的舰队：在高高的桅杆上，有两个年轻的爱人彼此相拥，一起看月下静静的海洋，那就是杏太郎和赛西利雅……

各位提督，谢谢大家看完我的航海日记，如果在冒险中还有其他问题，欢迎大家与在下联系(xiantian@ netease. com) ■



美洲征服 图解战术指导(下)

文/DIABLO Ⅱ　编辑/东东

逃犯篇

任务一：恐怖时代 Band Terr

带着你的人往西走，找到两间屋子和一个酒窖(见图01)，把它们据为己有，然后开始在此建设自己的城镇。依靠酒窖的酿酒获取粮食，攒够300食物以后完成第一部分任务。


图1

建造Saloon，招募Barber。有了大约10个Barber以后，往西走。在西边看到一个被围栏围住的黄金仓库，不要攻击它，往北前进，在大路上等着。过一会儿，看到几个士兵押运着一辆运输马车过来。当马车经过你的人身边的时候，即可被你控制。马上把车送回城镇。前后会有两辆马车经过，最好全都夺过来，当然，只有一辆也行。注意，一定等它从黄金仓库出来的时候再下手，这样还能多赚100金子。

存放枪支的仓库在地图东北和东南两个位置，位于对手的城镇里，需要先派兵将镇子攻克。北边敌人的实力比较强，在途中还有一个训练营，建议先攻打南边的城镇。最后再让运输马车去运枪。每弄到5支枪，就会有5个来复枪手作为援军从地图东部边缘出现。在运输过程中，注意派兵保护运输马车，避免敌人散兵游勇的偷袭。

搞到20杆枪以后，重新集结兵力，进攻地图西北角处的敌镇，摧毁Sheriff's Office(见图2)。那个建筑有个大门牌，很好认。如完成任务后本关还不结束，那就只好杀光这个城镇的所有活口了。

任务二：马车大盗 Stage Coach holdup

本关第一项任务仍然是抢夺马车。建设城


图2

镇，积蓄兵力。等有超过10个士兵以后，从镇南边的通道过河，在林中埋伏，等待马车的到来。

敌人的马车仍旧有士兵护送，抢夺过程和上一关一样，只不过需要在马车旁多等一阵，它才会受你控制。一般来说，西边城镇(绿色)出来的马车卫兵较少，东边城镇(蓝色)的马车总是有重兵押运，尤其是当你夺得了两辆车以后，第三辆就难抢多了。夺得三辆马车后，接受下一个任务：摧毁东边城镇的总部。

此时注意，不要贸然进攻东边城镇，那里的士兵等级远高过你，而且敌人在最近的一条路上部署了数十个士兵严阵以待，强攻一定得不偿失。

应该采用的战法是：集结两队士兵，过河以后继续往南，穿过一个山谷以后往东走，走到地图东边缘以后转向北，避开敌人在正门部署的军队。到了敌人城镇以后，直杀进去，不要与那些了望塔交火。敌人的总部在城镇的北部，冲过去拆毁它就完成任务。

任务三：赏金猎人 Bounty hunter

带着你的人马向北走，很快就发现一个城镇(见图3)，占据所有的建筑，开始建设。这个城镇唯一的出口在西边，在那里搭几个了望塔，加强防守，抵挡对手的骚扰进攻。

积蓄一定力量后，就可以向西方进军了

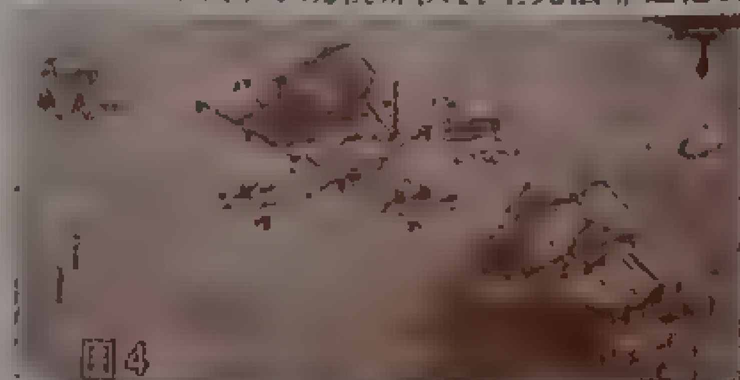

图3

本关出现的Sheriff攻击力很高，十分好用，就是价格高了点。记住在进攻中要带上猎人，敌人有一种能够隐形的杀手，只有猎人才能发现他。另外还要带上护士，给高级兵种疗伤。

敌人在城镇门口有多个了望塔，进攻时要缓慢推进。打掉一个了望塔，就停下来治疗，恢复以后再进攻下一个。冲进城镇以后，主要目标是拆毁对手的总部(和你总部外形一样)。这里是个美国城镇，有些建筑是不可拆除的。

敌人总部完蛋以后，他们的首领跑到北边的另外一个镇里。采用同样的方法攻进去，再端掉他的巢穴。这次这个家伙跑到北边河对岸的城镇里。

渡河的途径有两种，一是利用地图东北方的通道，不过在那里有好几个敌军了望塔。另外一个是在地图中部靠西位置搭建港口(见图4)，修造运输船运兵过河，这样可以直捣敌人城镇。敌人在岸边有座了望塔，上岸后先端掉塔，然后停下来休息。对方的首领躲在总部里，攻击力非常高，小规模部队甚至无法靠近他就


图4

被消灭了。继续派兵过河，至少集结两队士兵以后，再向对手的总部发动总攻。最好一次性将他总部拆毁，杀死首领之后即告胜利。

任务四：詹姆斯·耶西 Jesse James

本关的初始任务是抢劫Northfield镇的银行，这个银行在出发位置西边不远。不过你的人往西一进入树林，Jesse发现自己的行踪暴露了(剧情安排)，然后开始向北逃跑。

向北走，过河以后转向东北，穿过树林以后碰见几个士兵，招募他们。向北走到岸边以后转向西，最后到了一间废弃的旅馆(见图5)。占据这里的所有建筑，并且派人去招募那


图5

些偷懒的农民：旅馆东边的树林里有几个，在南边山口处还有两个，让他们开始伐木。

就地建设城镇(可以先不建总部)，注意南边和东边两个山口处的防御。在地图东边缘有一间仓库(见图6)，里面有20支枪，尽快让运

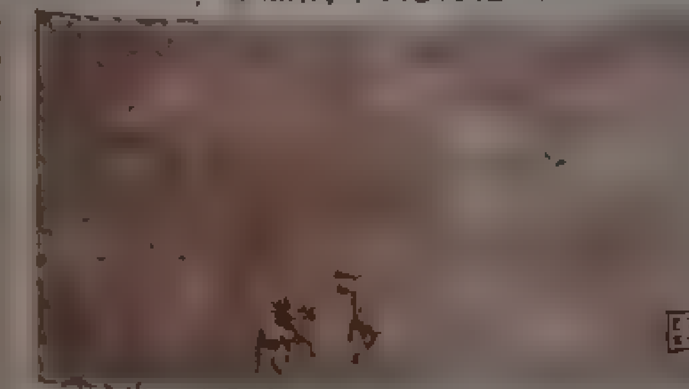

图6

输马车去抢。南边的金矿储量很小，如金子不够用的话，可以去抢本关开始时的银行。这一行动需要至少10个士兵，沿路返回那个城镇，杀光里面的卫兵。让Gunslinger进入银行抢劫(选取后右键点击银行)，每个人可以抢20金子。

在城镇北边修建港口，派兵渡河攻打对岸的敌人营地。然后再攻克西北角的印第安营地，攻击时让猎人先行拆除陷阱(右键点击)。最后让James过河。在北岸修建一座总部(如果在南岸已经建了总部就先拆掉)，然后在地图东北方就会有一块区域突然亮了起来，立即让James走到那个区域，这样任务即告完成(见图7)。如果担心有陷阱，就对James使用"跟随"命令，让他跟在能够发现陷阱的猎人后面前进就安全了。

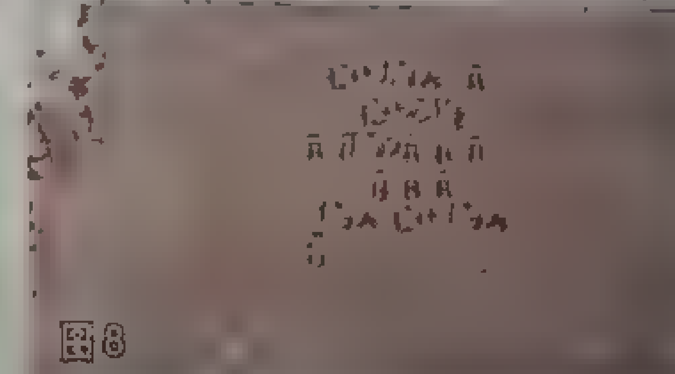
任务五：比利小子 Billy the kid

本关的任务是抢牛，总共要抢40头。注意不要让Billy参加战斗，免得他战死。


图7

我方基地在地图中央，西北的印第安人营地和西南的美国城镇都养有大量的奶牛。不过在东南方的美国城镇和北边对岸的另外一伙逃犯都特别喜欢前来骚扰，注意防御这两个方向。东南方的美国城镇实力强大，可以制造火炮。北边的逃犯城镇相对弱小，应尽早将其消灭，以免运送奶牛时发生麻烦。

鉴于西南方向的美国城镇实力也很强，建议只攻打西北方向的印第安营地。进攻时注意配合猎人和其他兵种。印第安营地非常大，而且对方的妇女会反复重建被摧毁的帐篷。耐心一点，慢慢将其消灭干净。然后派Barber走到奶牛旁边，这些奶牛就归我们所有了。仔细搜索整个印第安地区，可以找到40头奶牛，如果数量不够，就只好硬着头皮去西南的美国城镇抢


图8

了。

控制奶牛群走到地图东北和西北两处被四杆白色旗子围住的区域当中(见图8)，每个地方放上20头，即可胜利。

任务六：州长的末日 Sheriff's Deadline

本关任务是：1)摧毁河流我方城镇一侧的所有敌人建筑，并阻止敌人重建；2)金子不够用的话，可以到对岸抢银行，但是不得摧毁对岸的建筑。

建设城镇，积蓄兵力。金子主要用于升级部队战斗和防护能力以及了望塔方面。如果真要抢银行，请注意：在河流对岸一共有三个银行。在最西边的那个防御最弱，有机会抢到。其他两个防御森严，很难得手。

我方城镇在地图偏南位置，在河流我方一侧，从西到东一共有三个敌人据点，中间那个实力稍强。建议从最西边的敌据点开始进攻，拆除那里的所有建筑以后，派农民前来，在这个据点附近河流通道处修建了望塔并驻兵，阻止敌人的援军和农民过河。河流上一共有5条通道，有三个在敌人据点附近，另外两个是安全的。逐步推进，摧毁敌人三个据点的所有建筑，并且在所有的河流通道上都搭建好了望塔。

只要河流我方一侧的所有敌人建筑都被摧毁，同时对方没能再偷偷重建的话即可胜利。

美国篇

任务一：西部迁徙 The trek

第一个目标是带领移民到达地图西部指定位置，小心途中的印第安人。至少一个男人、一个女人和两辆马车能够安全抵达目的地。

把所有人分做两队，士兵在前，平民和马车在后，缓缓向西移动。本关的峡谷是上下盘旋的，道路很长。途中会有小股印第安人守着，威胁不大。到了目的地以后，让平民和马车进入被四杆蓝色旗帜围着的指定位置，然后接受下一个任务：在这个位置修建总部。

修好总部以后开始建设城镇。在北边的山壁处有一个小金矿，建议先不要去开采。树林在南边河流对岸。建一个农场(Farm)以后，妇女就可以耕田。本关唯一能够训练的兵种——牛仔只需要肉就可以。等训练大约10个牛仔以后开始开采金矿。

金矿被采光以后时间开始倒数(10分钟)，在这段时间里要抓紧训练牛仔。时间倒数结束，大约10多个墨西哥火枪兵从东南方向攻击过来，杀光他们以后完成本关任务。

任务三：白杨的回忆 Remember the Alamo

任务包括：1)运送2门火炮、20个火枪兵和10个骑兵到地图中央的指定位置；2)保住我方总部不被摧毁，我方将领不得阵亡；3)在发动总攻之前，不要惊动墨西哥人。

本关我方基地被分为两个部分。在东北角有一个，主要是军事建筑。由于它们都无法重建，所以要重点保护。一些印第安人会从东南方向反复骚扰，最好在此方向建两个了望塔。印第安人还会用独木舟攻击码头，也要小心。

在地图西边是我方总部。在总部西北处有一个仓库(见图9)，里面有30支火枪，尽快运回总部。在南边不远有一处金矿(见图10)，马上过去开采并派兵保护。在这个金矿南边有另外一个金矿，贮量很大，不过离墨西哥人的城镇比较近。敌人对总部的骚扰集中在南北两个方向，北边来的是印第安人，南边来的是一伙墨西哥人，注意防御。

集结够任务要求的兵力以后，用运输船把他们送过河。最好用尽所有的资源，尽可能多


图9

训练一些兵力。等任务要求数量的兵力进入地图中央的指示位置以后，时间开始倒数。你必须在时限内进攻南部的墨西哥人城镇(绿色)，杀光所有的墨西哥士兵，可以等所有兵力都过

河集结以后，再让要求数量的部队进入指定区域，这样时间就可以宽裕一点

南部的墨西哥军队数量很多，在战斗中注意保持队形，先用火炮在远程攻击，等敌人接近以后再让火枪兵以密集火力将其消灭，骑兵用来冲锋消灭敌人的火炮。敌人的士兵主要集结在它总部周围，以及东北、西北和西南三个方向，把他们全部杀光，取得胜利。

任务三：登陆 The landing in Vera Cruz

本关一开始，让所有部队上船，然后往南边走，在指定位置登陆。途中避开东边一个岛上的敌人，不会发生其他战斗。

上岸后集结部队向西进攻。在地图的西边有一个墨西哥城镇，只有一个门口，而且有几个了望塔。用火炮攻击了望塔，其他部队跟着冲进去。摧毁所有建筑以后，就地兴建自己的城镇。利用墨西哥人留下的围墙作防御，在门口修两个了望塔。

最后一个任务是摧毁北方墨西哥据点里的三个城堡以及北边一个岛上的墨西哥人城堡。积蓄力量，以火炮为主。这个城镇里有两个金矿，应该能造不少火炮。

集结火炮向北进攻，步兵跟进掩护。墨西哥人在北边的据点防卫很严密，有大量的了望塔。用火炮慢慢攻击前进，摧毁视野内的一切建筑。炸毁此处的三座城堡以后，转向东边，把河边的两个了望塔和一个船厂也干掉。然后把本关开始时提供的运输船调过来，或者就地建造码头。

部队上船以后，在北边岛屿的西北角登陆，那里没有了望塔，比较安全。然后依旧是逐步推进，摧毁岸边的了望塔和城堡以后取得胜利。

任务四：墨西哥城的陷落 The fall of Mexico city

本关先后要对付的敌人城镇达8个之多！先带着部队向西前进，攻击位于地图南部的一个墨西哥城镇，这里的卫兵很少，可以轻松结束战斗。拆除敌人的所有建筑以后，就地开始建设，其间注意防范从北边和西边前来偷袭的敌人。

积蓄相当的力量以后开始向西进攻，攻克紫色的墨西哥城镇。这个城镇的防卫比较严密，摧毁他的总部和其他主要军事建筑即可。然后向北开始漫长的进攻。首先会碰到橙色的墨西哥人城镇，这里被围墙和了望塔严密保护着，战斗十分辛苦。继续向北，在河边会遇到防御松散的绿色墨西哥城镇，只要保持严整的队形，就能以轻微损失攻克它们。小心河边的两座了望塔。

过河之后，再摧毁河边的蓝色墨西哥城镇，然后整顿力量，把军事建筑修到河边。其间北边的绿色墨西哥城镇会经常派兵前来骚扰。重整军队以后向西进攻，在地图中部攻克黄色的墨西哥城镇。然后向西北前进，找到建在山上的一个红色墨西哥堡垒。这个堡垒的入口在山的南部，敌人沿着山坡修建了大量了望塔，强攻会损失惨重。你可以占据堡垒北边的山脚，让数个农民抢修了望塔，然后把火炮装进去和敌人了望塔对射，同时让农民不停修复……这种方法比较经济。尽可能摧毁山坡上的防御工事以后，派兵从南边攻上去，彻底毁掉山顶的所有建筑。

最后的敌人在地图东北边，是个绿色的墨西哥城镇。不过我们的目标不是围墙里的建筑，而是围墙外的军营和了望塔。这样的目标有三处，防御力量都不是很强，摧毁它们，完成任务。

任务五：亚利桑那州战役 Crook - Arizona Campaign

任务目标是：1）摧毁位于地图东北、东南和西南三个位置的印第安人部落的主帐；2）保护盟友的总部不被摧毁。

本关一开始，首先加强我方城镇和盟友城镇的防御。在本关中，除了任务中所提到的三个印第安部落以外，在地图西边还有一伙逃犯，他们也经常从南边骚扰我方或者盟友的城镇。

我方城镇防御重点在于总部东南角，也就是伐木场旁边的位置，东南方的印第安部落经常派兵从树林里发动偷袭。另外一处防御重点是城镇西南方，在山壁与树林之间修建一座了望塔（见图11），粉碎印第安部落和逃犯的骚扰企图。盟友城镇的防御重点也是南面和东面，在这两个方向建两个了望塔，驻兵加强防守。在建设中注意搜索地图，本关中有许多储


图11

量很大的金矿，例如盟友城镇西南不远处的山坡上就有一处（见图12）。

在三个印第安部落中，位于东北的那个部落最容易攻打。虽然这个部落有不少士兵，但是没有陷阱，地势也比较开阔。让我方部队排成方阵，缓缓推进，以密集火力消灭冲上来的敌人。摧毁这个部落的主帐和训练帐篷以后撤回城镇。

第二个是位于东南的印第安部落。从我方


图12

城镇东边过河，然后然后向南前进。让火枪手走在前面，侦察并拆除陷阱。贴着地图东边边缘冲进这个营地，摧毁它的主帐

最后进攻西南处的印第安部落。在前进过程中，依旧是让火枪兵在前，同时小心树林里的伏兵。上到山坡以后，可以利用地势摆开阵型，引诱营地里的敌人前来进攻，消灭他们的主力。然后再冲下山，摧毁这个部落的主帐。

把三个部落的主帐都摧毁以后，任务完成。

任务六：边界之战 Border Conflict

任务是搜索并摧毁敌人所有建筑。

我方城镇在地图中央，在建设城镇的同时，加强北边和东南方向的防御。往西走到河边，在通道处搭建了望塔（见图13），并驻兵防守。在杜绝了对手的骚扰行动以后，开始大规


图13

模生产，集结兵力。

在我方城镇的东南方向是印第安部落，他们营地周围密密麻麻布下了大量陷阱，在进攻之前要让火枪兵仔细搜索并拆除。我方部队排成密集阵型，采用防御姿态，缓缓前进，印第安战士虽然很多，基本上无法接近我方部队。摧毁了任务要求的全部敌人建筑以后，屏幕上会有提示，那么就可以撤兵了。

向北走过河，在东北方向是印第安部落，如法炮制。在正北方向是墨西哥城镇。那里的敌人人数不少，但是比较分散，而且没有严密的防御工事，很容易被消灭。在西北方向是一个逃犯城镇，也是同样情况。

最后进攻西南方向的墨西哥城镇，这里情况大致也和上面两个城镇相同，只不过要小心敌人的火炮，其数量很多，而且攻击力非常高。

耐心攻打，摧毁五处敌人的主要建筑和军事建筑之后，完成最终任务。■

冰风谷：冬之心
Icewind Dale: Heart of Winter

游戏中按[Ctrl]+[Tab]显示输入栏，输入下列字符串并回车获得相应功能：

GETYOURCHEATON: ExploreArea()，
地图雾影全开
GETYOURCHEATON: Hans()，
将整个队伍传送到鼠标所在的位置
CHEATERDOPROSPER: SetCurrentXP(#)，
为选中的角色增加指定数量#的经验值
CHEATERDOPROSPER: AddGold(#)；
整个队伍获得指定数量#的金钱
CHEATERDOPROSPER: Midas()；
整个队伍获得500金钱
GETYOURCHEATON: FirstAid()，
获得5瓶治疗剂、5瓶解毒剂和1个解除石化卷轴

使用纯文本编辑器（如UltraEdit）打开游戏安装目录中的icewind.ini文件，在[Game Options]下添加一行：

Cheats = 1

保存文件后启动游戏，则可以使用[Ctrl]+[Tab]显示输入栏，输入下列字符串并回车开启秘技模式（注意字母大小写）：

GETYOURCHEATON: EnableCheatKeys()，

此后即可使用下列功能键：

[Ctrl]+[J]	将选定角色移动到鼠标位置
[Ctrl]+[R]	使选定角色治愈或复活
[Ctrl]+[Y]	杀死选定怪物或NPC但不获得经验值
[Ctrl]+[4]	显示物体边框，可显示陷阱
[Ctrl]+[9]	显示角色的外框

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

古墓丽影历代记
Tomb Raider: Chronicles

①大药包无限

1、保证在游戏中，没有小药包、只有大药包，且血格没有满。（就要弹尽粮绝了……）

2、按[ESC]键进入物品环，把光标停留在大药包上。

3、按键盘上的数字键[9]（即大药包的快捷键），这时大药包的显示由"1X Large Medipack"变成"Large Medipack"。

4、最后按[CTRL]或[ENTER]键退出物品环。这时劳拉会发出加满血的声响，血格已经加满。再次进入物品环，大药包已经无限可用。

②小药包无限

1、保证在游戏中，当没有大药包、只有小药包，且血格没有满。

2、按[ESC]键进入物品环，把光标停留在小药包上。

3、按键盘上的数字键[0]（即小药包的快捷键），这时小药包的显示由"1X Small Medipack"变成"Small Medipack"。

4、最后按[CTRL]或[ENTER]键退出物品环。这时劳拉会发出加满血的声响，血格已经加满。再次进入物品环，小药包已经无限可用。

[测试：有效　Shutian 提供 A]

黑暗之刃
Blade of Darkness

使用纯文本编辑器（如UltraEdit）开启Blade\Scripts目录下的menu.py文件，在文件底部添加下列内容：

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

保存文件后启动游戏，秘技功能即开启，此后有下列功能键可用：

[F5]	视角向左移动
[F6]	视角向右移动
[F8]	主角升级
[F9]	完成当前关卡
[F10]	主角刀枪不入
[1]	获得 Small Sword
[2]	获得 Large Sword
[3]	获得 Large Shield
[4]	获得 Small Shield
[G]	生成 Lightsabre
[K]	启动 Lightsabre
[P]	改变 MOV
[H]	Sleepy Hollow
[M]	Mutational
[X]	Matrix

注意在存盘前请尽量使用你想使用的秘技功能，因为存盘后秘技功能可能会失效。

使用纯文本编辑器（如UltraEdit）开启config目录下的control.py文件，在文件底部添加下列内容：

Bladex.AssocKey("ToggleInvincibility","Keyboard","p")

保存文件后再使用纯文本编辑器（如UltraEdit）开启scripts目录下的defcontrol.py文件，在文件底部添加下列内容：

Bladex.AssocKey("ToggleInvincibility","Keyboard","p")

保存文件后启动游戏，则可以使用指定的[P]键开启刀枪不入模式，再按一次则关闭此模式。

使用纯文本编辑器（如UltraEdit）开启stats目录下的chardata.py文件，在文件中可以调整各个角色的具体属性。

注意，做上述调整时请注意备份要修改的文件。

若已完成一次所有游戏的关卡，则再进入游戏后，输入下列代码可获得相应功能：

allmighty	主角生命及法力全满
doorsnomore	打开当前关卡的所有[illegible]
itemsgalore	获得所有物品
levelhead	主角升到最高等级
levelend	立刻完成当前关卡
tothepoint	获得所有武器

[测试：NA　PAGAN 提供 A]

月球计划
The Moon Project

游戏中输入下列字符串即可获得相应功能：

Cheater 1	开启秘技模式
MyBrainIsFaster 1	加快研发速度
Limit_Up #	指定单位数量上限为#(数字)
MoneyForNothing #	获得指定数量#(数字)的金钱
ByeBye	当前战役失败
Shower	更明亮的[illegible]
beautifulmoon 1	显示全部地图
hotground	布雷
GoHome!	摧毁你自己的选定建筑
Smash	[illegible]
JudgementDay	消灭视野内的所有敌人
ScienceForNothing	所有研发项目均可进行
HereYouAre!	显示视野内的所有敌人
Hide	[illegible]
Moonlight	[illegible]
NobelPrize	完成所有研发项目
Tromaville	[illegible]
NewOne	[illegible]
IDKFA	[illegible]
UltraScience	[illegible]

[测试：NA　PAGAN 提供 A]

星球大战：那布之战
Star Wars: Battle for Naboo

进入游戏中Options/Passcodes选单，输入下列代码即可开启[illegible]（[illegible]你会听到声音提示）：

JHGNRGAS	[illegible]
FMRYLDAD	[illegible]
EOWXZGAS	[illegible]
DIWMZIAR	[illegible]

[测试：有效　PAGAN 提供 A]

心魔
Devil Inside

在游戏中直接输入下列字符即可开启相应功能：

god	[illegible]
thedevilinside	[illegible]

[测试：NA　PAGAN 提供 C]

秘技档案

不死亡灵
Clive Barker's Undying

[illegible]

（PAGAN 提供）

冰川世纪
Carnivores: Ice Age

[illegible]

（PAGAN 提供）

学生骑士团

[illegible]

（PAGAN 提供）

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2001年3月12日第11周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	24	1	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门II安姆的威胁
2	2	37	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神II
3	3	65	1	Planescape: Torment	Interplay	异域镇魂曲
4	4	36	3	Icewind Dale	Interplay	冰风谷
5	5	106	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌III
6	6	37	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
7	7	67	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
8	9	108	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
9	10	83	7	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	文明II时代考验
10	12	41	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
11	8	75	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代II王者岁月
12	13	115	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
13	14	53	6	Might And Magic 8. Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门VIII毁灭者之日
14	15	14	14	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	太空帝国IV
15	19	13	15	Championship Manager 00-01	Eidos	冠军足球经理 2000/2001
16	16	58	7	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
17	24	69	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D	奇迹时代
18	17	93	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟II
19	18	16	12	Call To Power II	Activision	文明·权倾天下II
20	22	66	5	Quake 3. Arena	Id/Activision	雷神之锤III竞技场
21	29	23	19	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	星际迷航.精英战队
22	27	33	22	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time/Battlefront	战斗任务
23	20	11	16	Cossacks: European Wars	CDV Software	哥萨克人 欧洲战争
24	32	39	12	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼.避世救赎
25	26	16	20	Evil Islands	Nival Interactive/UbiSoft	恶魔岛
26	11	57	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
27	25	20	8	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	命令与征服 红色警报II
28	30	13	18	American McGee's Alice	Electronic Arts	爱丽丝梦游魔境
29	21	50	20	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车:保时捷之旅
30	23	17	13	Escape From Monkey Island	LucasArts	猴岛小英雄IV逃离猴岛
31	28	13	20	Half-Life Counter-Strike	Sierra	半条命 反恐精英
32	31	123	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生II
33	49	14	33	MechWarrior 4	Microsoft	机甲战士IV
34	34	13	16	Sacrifice	Shiny/Interplay	祭品
35	36	50	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	王权
36	33	68	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
37	42	13	37	Sea Dogs	Bethesda	海狗
38	39	120	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命[illegible]
39	45	68	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred	Sierra	狩魔猎人III[illegible]
40	51	23	34	Wizards & Warriors	Activision	巫师与武士
41	35	18	26	Rune	G O D	北欧神话
42	56	4	42	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	[illegible]II
43	37	92	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门VII血统与荣誉

44	38	122	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G. O. D.	铁路大亨Ⅱ/21世纪
45	41	75	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
46	40	58	26	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸Ⅱ战斗之盒
47	69	2	47	Clive Barker's Undying	Electronic Arts	不死亡灵
48	48	66	29	Tomb Raider The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影:最后的启示
49	47	23	26	NHL 2001	Electronic Arts	NHL 冰球 2001
50	57	70	22	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮:第一次异形入侵
51	44	53	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
52	50	9	50	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Sir-Tech/Interplay	铁血联盟·未完成的交易
53	43	59	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想Ⅷ
54	46	123	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
55	55	28	30	Grand Prix 3	MicroProse	世纪金冠军Ⅲ
56	53	59	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的召唤
57	52	127	5	Caesar 3. Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝Ⅲ
58	59	34	43	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
59	68	75	29	Rainbow Six. Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号:狂暴之矛/都市行动
60	64	82	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵Ⅱ
61	54	75	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间Ⅱ
62	58	25	24	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园:惊世浩劫
63	70	52	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国Ⅲ
64	61	33	35	Dark Reign 2	Activision	黑暗王朝Ⅱ
65	60	50	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷Ⅱ金属时代
66	71	67	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪Ⅸ升腾
67	66	28	40	Heavy Metal: F. A. K. K. 2	G. O. D.	重金属女战士
68	62	101	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明:权倾天下
69	65	104	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
70	73	41	70	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命:库那克的毁灭
71	79	110	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
72	67	16	67	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士
73	78	76	30	Discworld Noir	Perfect/GT	阿达魔法师
74	75	102	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	梦幻帝国Ⅱ拓荒时代
75	76	3	75	Oni	Bungie	奥妮
76	63	38	23	Shogun: Total War	Electronic Arts	将军:全面战争
77	72	63	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
78	82	141	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
79	80	9	65	Sudden Strike	Strategy First	突袭
80	94	19	64	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	过山车大亨:天旋地转
81	92	46	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪Ⅱ
82	83	15	82	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	近距离作战:进攻诺曼第
83	98	2	83	Blade Of Darkness	Codemasters	黑暗之刃
84	77	80	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	命令与征服:泰伯利亚之日
85	93	89	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者Ⅱ
86	74	12	58	Hitman: Code 47	Eidos	终极刺客:代号 47
87	95	19	42	Zeus. Master Of Olympus	Sierra	宙斯:奥林匹斯之王
88	86	47	42	Star Trek: Armada	Activision	星际迷航:星际舰队
89	96	88	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士Ⅲ/海盗之月
90	88	133	10	Warlords 3. Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神Ⅲ黑潮风暴
91	97	6	75	Project IGI	Eidos	秘密潜入
92	87	7	72	Soldier Of Fortune Gold Edition	Activision	命运战士黄金版
93	84	102	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
94	91	6	74	Crimson Skies	Microsoft	血色苍穹
95	85	12	82	Real Myst	Broderbund	真神秘岛
96	81	27	71	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	战争艺术行动:世纪之战
97	90	7	90	Everquest: Scars Of Vellous	Verant	永恒使命:Vellous 的伤痕
98	89	19	31	FIFA 2001	Electronic Arts	FIFA 足球 2001
99	–	12	82	Motocross Madness 2	Rainbow/Microsoft	狂野摩托Ⅱ
100	–	28	37	Ground Control	Sierra	地面控制

电玩点将榜

综 合 榜

*1. →	暗黑破坏神Ⅱ	Diablo 2	Blizzard/奥美(3846)
*2. →	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(3601)
*3. ↑	轩辕剑Ⅲ外传:天之痕		大宇/育碧软件(3305)
*4. ↓	仙剑奇侠传		大宇(3075)
*5. ↑	生化危机Ⅲ复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(2869)
*6. ↑	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(2357)
*7. ↑	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士	Delta Force 3: Land Warrior	NovaLogic/华彩(2152)
*8. ↓	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(1951)
9. ↓	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(1850)
*10. ↓	剑侠情缘Ⅱ		西山居/金山(1644)
*11. ↑	石器时代	Stone Age	JSS/北京华义(1603)
*12. ↑	生化危机Ⅱ	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1527)
*13. ↑	博德之门Ⅱ安姆的威胁	Baldur's Gate 2: Shadows Of Anm	Bioware/第三波(1430)
*14. ↓	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1270)
*15. ↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1222)
16. ↑	突袭	Sudden Strike	CDV Software(1192)
*17. ↑	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(993)
*18. ↑	古墓丽影:历代记	Tomb Raider: Chronicles	Eidos/新天地(852)
*19. ↓	三国志Ⅶ		光荣/第三波(668)
*20. ↑	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(601)
*21. ↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美/晶合(519)
*22. ↓	新神雕侠侣		昱泉国际/第三波(448)
*23. ↓	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(347)
*24. ↓	轩辕剑Ⅲ云和山的彼端		大宇/晶合(214)
*25. ↓	新绝代双骄Ⅱ		宇峻科技/智冠(161)
*26. ↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(122)
*27. ↑	网络三国		中华游戏网/智冠(91)
*28. ↑	恐龙危机	Dino Crisis	Capcom/育碧软件(80)
29. ↓	合金装备 PC	Metal Gear Solid	Microsoft(76)
*30. ↑	深海争霸	Submarine Titans	Ellipse Studios/奥美电子(58)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

可喜可贺！本期排行榜中的网络游戏终于再添新军，而且排名直上第11名，这就是《石器时代》。按说这款游戏上市时间已经不短了，但直到本期才上榜，确实有点儿奇怪，市场反馈期也太长了吧！肯定是大家都在忙着抓宠物，忘了投它一票，呵呵！不过这次一上榜就直逼前10名，也算没有亏待它了。相比之下，《网络三国》一直在榜尾徘徊就让人觉得有点儿不公了，据说它的姊妹篇《群雄争霸》马上就要推出，想必会重新聚集一些人气吧。其实最惨的是《万王之王》，虽说是国内第一款网络游戏，却从来无缘上榜，究其原因还是因为当初速度太慢，导致可玩性大大折扣。不过华彩目前正加紧扩建服务器，其上海分站已正式开通，而且其姊妹篇《乾隆王朝》也已上市在即，相信重聚人气是不成问题的。

此外，本期《傲世三国》的排名继续上升，看来玩家们对国产游戏还是很支持的；《三角洲特种部队Ⅲ大地勇士》的排名也有大幅上升，根据Racer日前得到的消息，华彩方面将于近期组织一次大型的"三角洲"比赛，相信此举还将推动这款游戏更上一层楼。好了，篇幅有限，别不赘述，还是请各位欣赏本期的读者点评吧。

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）

1 ________ 2 ________ 3. ________ 4 ________

点将榜投票地址：100037 北京813信箱

读者点评

《轩辕剑Ⅲ外传：天之痕》 本期排名(3)

小谜语多多益善，
大场景频频偷懒（延用《轩辕剑Ⅲ云和山的彼端》中的场景），
情节稍稍平淡！ （石家庄 张泽新）

《生化危机Ⅲ复仇女神》 本期排名(5)

游戏主角比游戏本身更加迷人！ （内蒙古 奥林胡）

《石器时代》 本期排名(11)

这个游戏太好了，我已经有了5个老公，3个老婆，问题是我和他(她)们都是男的！？ （北京 张冏）

现代生活中的原始经历，
原始社会中的现代玩家，
给人的感觉是——想回到石器时代。 （山西 赵湍）

找啊找啊找宠物，我找到一个好宠物，敬个礼啊，握握手，你是我的好宠物！……再来，找啊找啊…… （北京 王铮铮）

没见过这么有趣的网络游戏，真的很好玩，让人觉得自己已不在现实中。只是外挂加速器在其中"横行"，让人觉得怪怪的，不过游戏本身是没得说的！ （新疆 张昊）

告别血腥，告别PK，团结第一，是个不错的网络游戏 （浙江 超级男孩）

玩了那么多的游戏，只有《石器时代》最吸引我，真的很棒！ （福建 程旭斌）

这个网络游戏很有个性，我非常喜欢。 （陕西 杨天宇）

一款优秀的网络游戏，温馨的画面和幽默的风格，使我每次玩时的心情都好得不得了，只是不能痛快的PK，对我等男生来讲多少有些遗憾，但看在MM多多的份上，罢了！ （山东 周春生）

太爽了，快上网去当原始人！ （北京 于余军）

宠物就像我的朋友，但在缺少石头的时候，朋友也是可以出卖的！……人龙一万！ （北京 张楠）

为了金钱，我们要送货；
为了经验，我们要打仗；
为了朋友，我们要把他打飞；
让人沉迷，让人沉醉！ （山东 孙璐）

《突袭》 本期排名(16)

我的大奔133居然能正常运行这款游戏，真是太幸福了。低配置要求，高耐玩度，这才是经典大作。 （河北 么远）

《古墓丽影：历代记》 本期排名(18)

一次短暂的旅程，
一段永远的记忆，
一次不幸的遭遇，
一个永恒的主题！ （甘肃 叶涛）

有一个姑娘，她有一些猖狂，她还有些嚣张；有一个姑娘，她有一些危险，她还有些疯狂。没事找找宝藏，反正闲着也是闲着，没事……HA，劳拉也就是这个姑娘，敢打敢杀，拼死拼活干一场，这就是《古墓丽影》！ （陕西 党东）

《雷神之锤Ⅲ竞技场》 本期排名(23)

本能的游戏，杀人者无罪！ （大连 王思齐）

本期幸运读者

上海 徐斌　武汉 吴晟鹏　湖南 贺达成
河南 杨宏成　北京 胡晓鹏

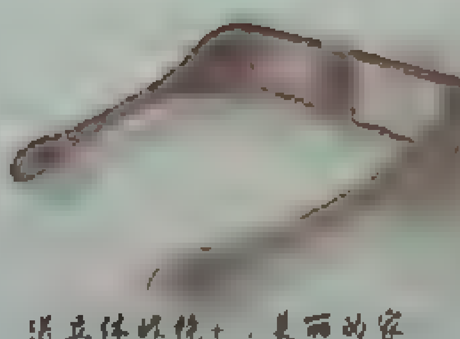
影音播放软件第一品牌



新一代影音播放软件

东方影都

多种版本更多选择　你将怎样选择



立体版：99元

优惠价：49元

如果你追求时尚
立体眼镜令你在3D空间中无限遨游，
追求时尚的你岂能错过！

时尚的你

送立体眼镜+，美丽的家



经典版：39元

如果你追求浪漫
那么就用《东方影都》欣赏《大话西游》
重温经典、再续前缘
追求浪漫的你别无选择！

浪漫的你

送《大话西游》上下集



标准版：29元

如果你只关注播放质量
《东方影都》标准版囊括所有经典功能
花最少的钱，办最多的事

实惠的你

送《大话西游》IT版

独创功能：

双碟连放、多画面点播、智能记忆、在线视听、在线资讯、网络视听、网上订购、兼容VPEG1、RA RM等格式

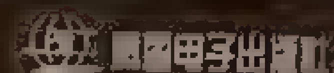
“春潮工程”招募志愿者

为了您和全体软件用户更好的享受“春潮工程”立体化零距离的全程一体化服务——培训零距离、购买零距离、服务零距离，我公司现招聘“春潮工程”志愿者，如果您有兴趣，请将此表填写清楚，通过E-mail或邮局寄给我们，还可以在我公司网上直接报名　除每次参加活动且享受相应回报机制外，每年年底我们将评出“贡献奖”给予丰厚物质奖励！请登陆我们的网站了解更多信息！

并请您同期关注：

www.soyou.com的“产品经理直通车”板块，与东方软件人士探讨我们的问题；
中央教育电视一台同时播放的“软件应用教程”栏目，享受零距离服务！
《中国商情报》的“春潮工程”全面追踪报道，及时了解最新动向！

姓名	
性别	
家庭住址	
联系方式	
E-mail	
您的工作方式	
购买产品	
对我公司产品的了解程度	
您能参加活动的地点	
您能参加活动的时间	





邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10　邮编：100086
Http://www.sunv.com/ 电话：010-62501955

邮购免邮资

Game与你同在
游侠不可替代



金山游侠III

全功能的游戏伴侣能满足你所有的愿望

For Windows95/98/Me/NT/2000

游戏修改　随心所欲

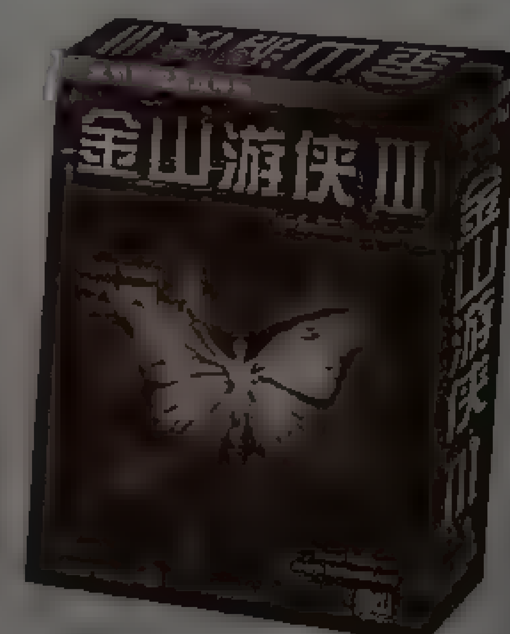
直接弹出：游戏进行中直接弹出修改窗口，对照画面即时修改，不必来回切换。
两次三秒：只需两次搜索，即可定位查找对象，任意修改或锁定，全过程仅为三秒。
模糊搜索：可以修改没有精确数字表示的状态条类数据，如生命、体力。
联合修改：快速定位一组连续的数值，同时修改，省时又省力。

即时抓图　定格精彩

抓图大师：不中断游戏便可获得高质量的图片，并可直接生成桌面。
图像处理：自由选择截图区域，还提供多格式图片浏览功能。

秘籍攻略　信手拈来

权威经典：精选玩家推荐的1500篇攻略秘籍，内容丰富、查找方便。
智能对应：游戏中智能弹出攻略秘籍，直接对应所玩游戏。
推陈出新：内嵌智能搜索引擎，支持在线查找。定期进行攻略包的后台推送。



双CD
零售价48元

绝招推荐

变速齿轮：任意调节游戏进行速度，快慢随心所欲！
一键N招：自由设定组合键，可轻易在游戏中使出绝招。
金手指：直接修改内存，生成专用修改器，一劳永逸，避免再次修改。
内码转换：实现中文平台下繁体、日文游戏的正常显示运行。
老板桌面：瞬间弹出Word、Excel等"界面"，工作、游戏两不误。



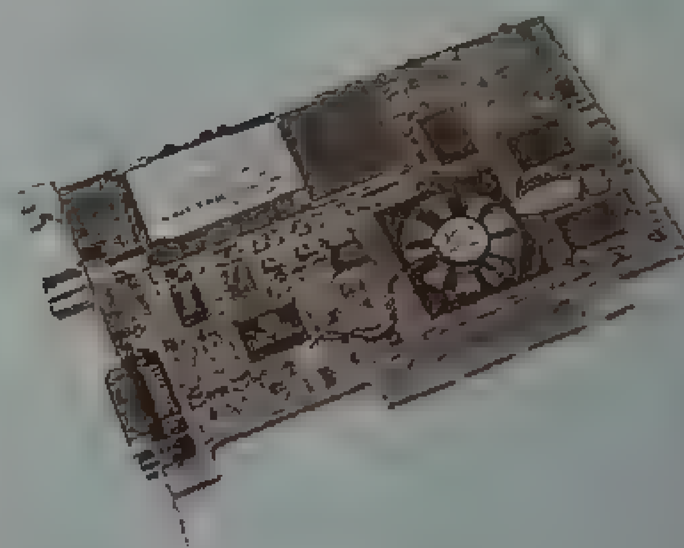
隆重上市　敬请关注

地址　北京市9605信箱（100086）　电话：010-62524868　E-mail.support@kingsoft.net
用户热线：010-62524868-678/613/614　800-810-5770（北京地区）　欢迎邮购　邮资5元
经销商订货热线　010-62638312　咨询邮件：club@kingsoft.net



超级视频中心全接触

——ATI All-in-Wonder Radeon



文/游骑兵 编辑/Chance

我已经厌倦了只为“速度”就换显卡的经历。从1998年以1700元购置第一代Voodoo卡算起，Voodoo2、TNT、G200、Rage128、TNT2、TNT2Pro、Voodoo3、GeFORCE DDR、GeFORCE2 MX……在我生活中曾经用过、正在使用和已经挂在墙上留念的显卡好像是太多了一点，而“速度”一词，几乎就是这一系列我的PC上3D显卡升级换代的唯一借口。

就PC上3D加速卡所服务的主要目标——游戏——而言，TNT2 Pro级别的显卡已经可以满足800×600@16bit这样常规分辩率下80%以上游戏的需求，至于剩下的20%，只需稍稍调校一下游戏设定也可在其中尽兴而归。对于我这样一个习惯了升级、也厌倦了升级的玩家，什么样的理由会吸引我再升级一次呢？

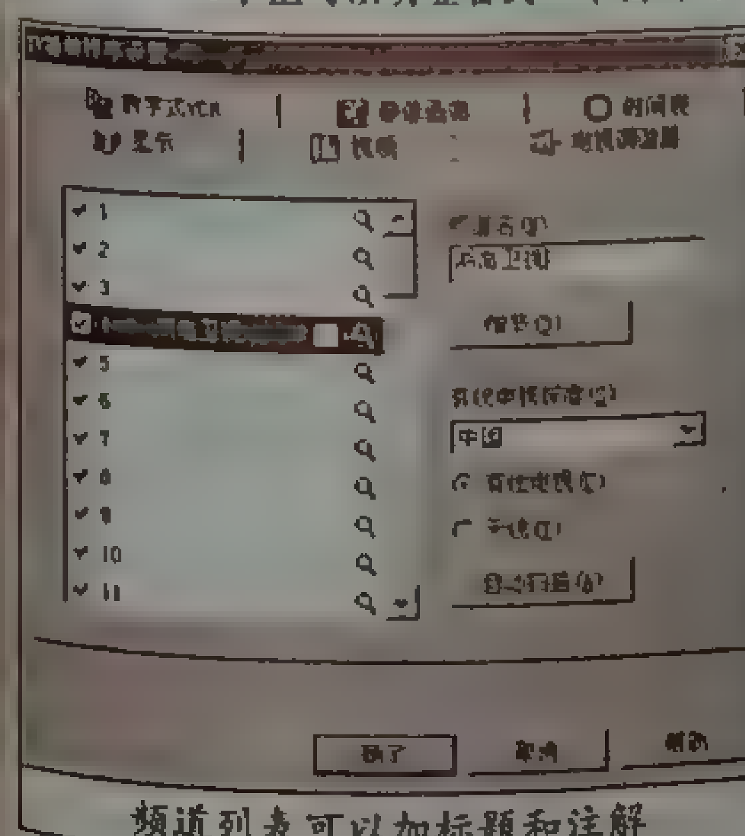
一、全新的电脑视频天地

没有接入互联网的PC是“孤岛”，而缺乏视频处理能力的PC就是没有出海口的“内陆”。ATI的旗舰级产品All-in-Wonder Radeon(以下简称AiWR)正是一款为个人电脑开拓“出海口”的全功能显卡。它在一片显卡上集合了TV接收、视频输入/输出、DVD视频硬件加速/数码音频输出、实时视频采集/压缩以及新一代3D加速等功能，是目前为止PC通用显卡中功能最为全面强悍的产品。

从AiWR板卡上可以看到，正面基板上有一颗著名的ATI Rage Thrater芯片，背面基板还有一块MICRONAS MSP芯片，它们共同用于AiWR的视频处理。

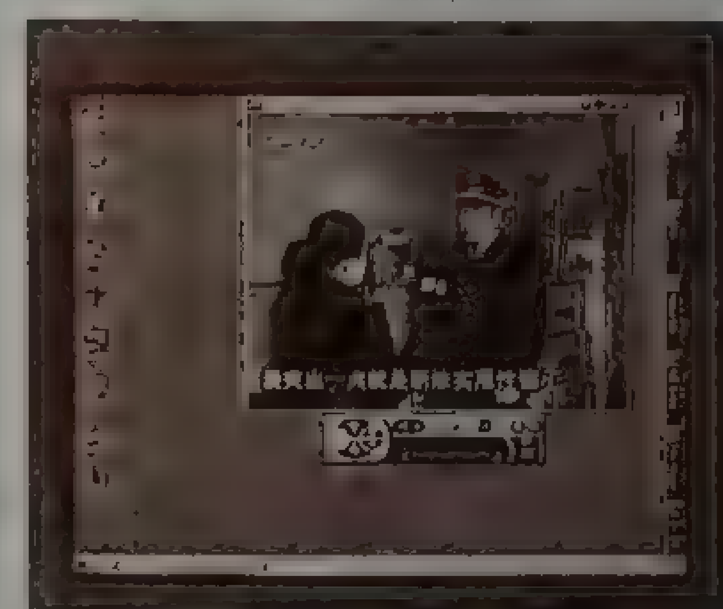
1. 电视接收卡

在AiWR卡上可以明显看到一个密封的金属盒，里面包容着一块飞利浦出品的电视接收调谐器。通过CATV的同轴端子，AiWR可以接收有线电视或天线信号。第一次使用AiWR的TV播放器就会执行自动调台向导程序，你可以简单地通过选择国别而设置正确的电视信号制式(中国使用PAL-D)，选定信号输入方式(有线电视/天线)后执行自动搜索，这个过程需要一些时间，最后所有能接收到的频道就会出现在频道列表中。你可以为这些频道加上标题和注解方便日后调用。



频道列表可以加标题和注解

与一些只能全屏幕播放的廉价电视接收卡不同，AiWR的电视接收画面可以在多种视窗大小规格中选择，以适应屏幕分辩率和对清晰度的需求。因为电脑用户观看显示器的距离很近，目前普通电视信号杂讯又很多，若在显示器的高分辩率下全屏幕观看电视画面实在是一种折磨，但在320×240窗口下观看就很清晰(这与电视的绝对分辩率非常接近)，也可以成全边用电脑边看电视的用户。另外它的频道漫游功能还可以在视窗中同时显示9个频道的剪影画面，你可以用滚卷条以这种方式大批量浏览各个频道，若发现有想看的内容便可直接点击进入该频道观看。



电视屏幕大小可按需要调节

AiWR的电视接收功能最为独特的地方在于它的“视频点播”(TV-On-Demand)。以往看电视时若有事走开，其间的内容就会流逝掉，AiWR的TODT(视频点播时移，TOD TimeShifting)功能可以让你“暂停”电视播放而去忙事情，它则会将正在播放的电视内容保存到指定的硬盘分区，你回来后取消暂停状态，刚保存的内容会陆续播放出来。若需观看实时内容，点击控制条上的时移/实时切换按钮即可观看正在播放的实时电视内容。

AiWR的电视接收功能中还包括立体声电视接收、电视杂志接收、闭路电视字幕接收等先进的功能，但目前这些只有欧洲和北美电视公司提供，因此国内暂时还无法享受AiWR的这些功能。

2. 视频输入/输出卡

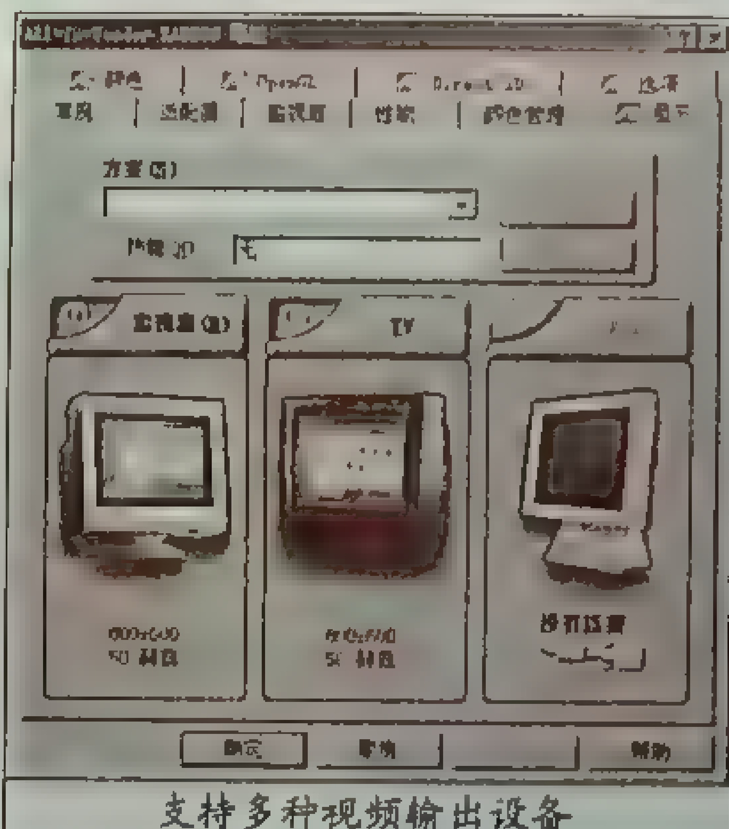
作为视频处理中心，方便快捷及高质量的视频输入非常重要。AiWR通过板载视频输入端子(VID-IN)及附带前置连接器，让用户在桌面前端就能方便地连接S-Video、同轴复合视频及同轴音频的输入端子，连接器1.5米的连线加上输入端子的连线长度，也方便连接较远距离的设备。

AiWR的视频输出端子(VID-OUT)通过附带的多规格连接器，可以由S-Video、同轴复合视频及LineOut音频、S/PDIF数码音频的输入



端子与其它播放及录制设备连接，当你将 S－Video 或同轴复合视频端子连接到电视上时，启动电脑 AiWR 就会自动开启电视输出，因此无论是在 PC 启动自检阶段，DOS 文字或图像模式还是 Win9X/ME/2000 的视窗模式下，AiWR 都可以支持显示器与电视的同时"双头"显示。值得注意的是，由于普通电视只支持 50Hz 的画面刷新率，因此你的显示器也需支持这一刷新率。若显示器在此分辨率下无法正常显示，可以断开与电视的连接端子而正常使用显示器，或是关闭显示器而用电视作为显示设备。在视窗环境中，你还可以在桌面属性设置窗口中调整电视视频输出的详细设定，包括视频制式、显位置调整等。

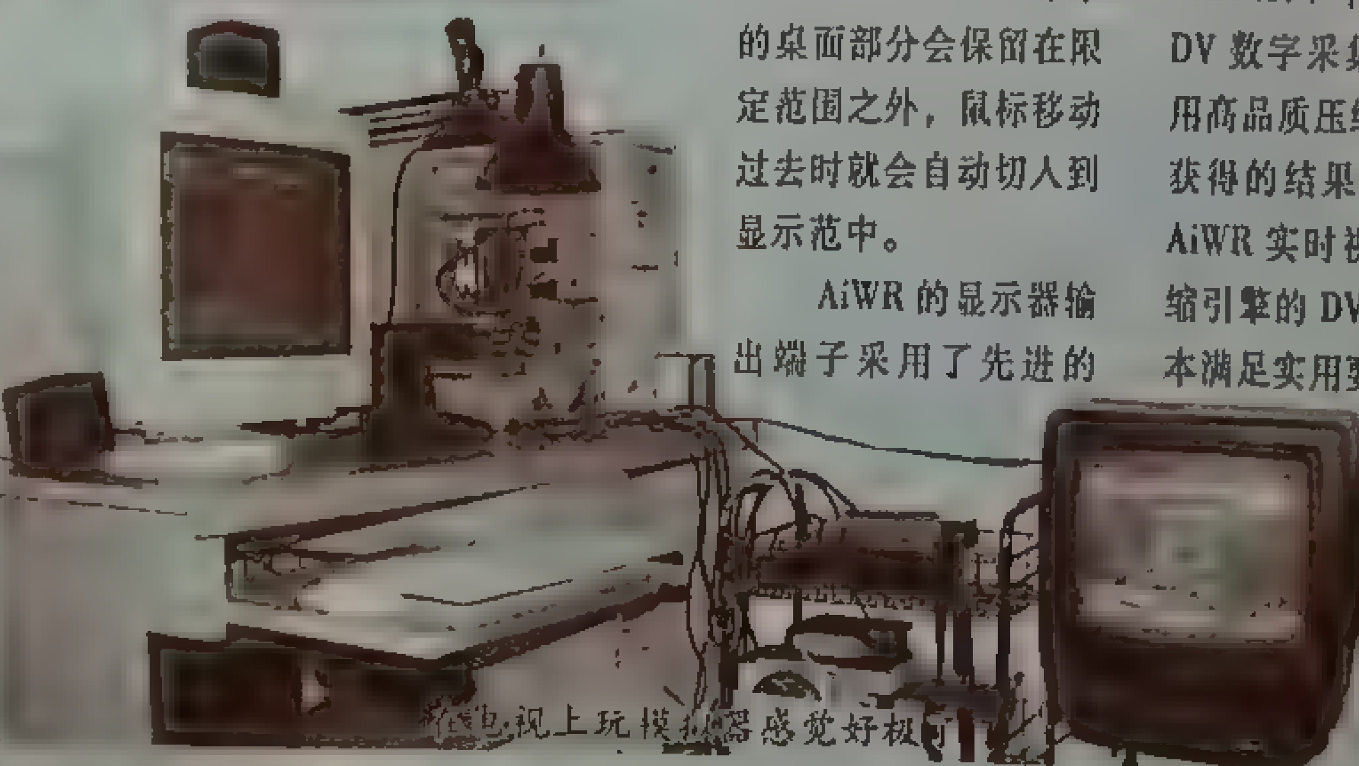
将电脑视频信号输出到电视，会对那些使用 PC 进行视频处理工作的用户带来极大方便。因为显示器与电视上像素点的长宽比例有所不同（显示器像素形状为正方形，电视像素形状为长方形），在色调、对比度和细节表现力等方面，显示器也无法替代电视，后者更需要使用特殊交错显示方式，因此制作的 VCD/DVD 等视频内容仅在显示器上预览是不准确的。通过 AiWR 的电视输出能力，便可以通过电视观看准确的最终播放效果，以便有针对性地进行调整。


支持多种视频输出设备

对于游戏玩家而言，将 PC 上的模拟器游戏图像输出到大屏幕电视，你将会发现这样才是梦寐以求的 100% 模拟效果！对于需要录制、播放、展示和传送电脑屏幕上的视频内容的场合，如报告会、电视台的游戏专题节目录制等，或是玩家将自己得意的游戏过程画面录制下来这样的需求，AiWR 的显示器＋电视"双头显示能力"提供了一个很好的解决方案。

限于电视的显示能力，在使用电视输出时，显示范围将限定为 640×480 及 800×600 象素这两个分辨率。当然若显示器桌面分辨率大于这个限制，AiWR 会自动启动虚拟桌面功能，即超出 800×600 象素的桌面部分会保留在限定范围之外，鼠标移动过去时就会自动切入到显示范中。

AiWR 的显示器输出端子采用了先进的 DVI－I 集成数字可视界面端子，这是新一代的数字式平面显示器端口规格，用于输出高品质的视频信号而无需在显卡上进行数模转换。若你的显示器只有传统的 D 形 15 针模拟信号端口，只需加上 AiWR 附带的转换器即可正常使用。

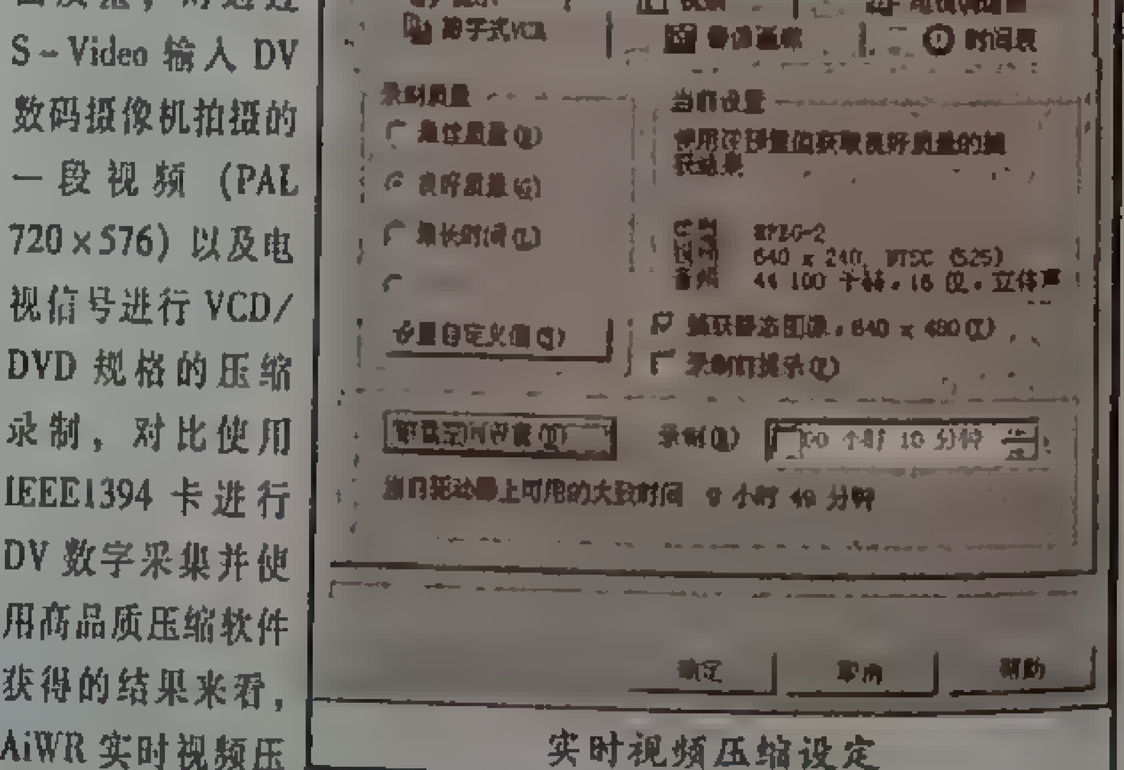

电视上玩模拟器感觉好极

3. 电脑数字录像机

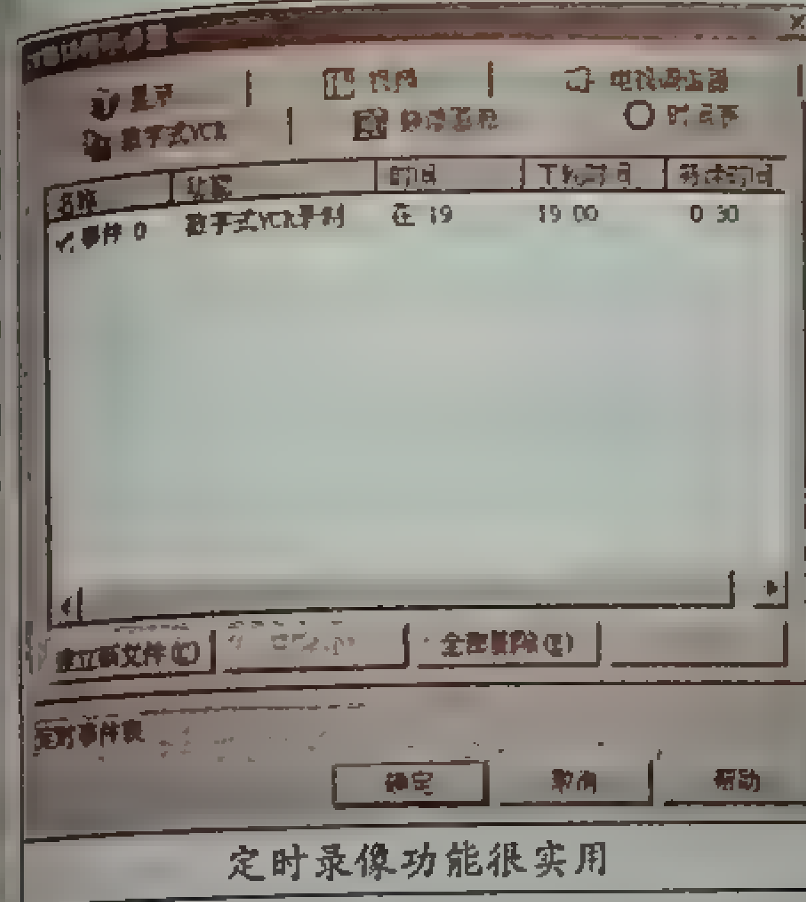
现在的电脑用户已经很少会去买录像机了，然而有时电视上播出的内容还真想要保留下来。AiWR 提供了实时压缩卡特性，支持 MPEG1/2 实时视频压缩，大大降低了视频录制过程中对硬盘数据传输及容量的苛刻要求。通过切换输入信道（电视/S－Video/同轴复合视频端子），实时录影功能可以随时录下接入到 AiWR 的电视、影碟机或摄相机上的内容，并按指定的压缩规格和硬盘位置进行实时压缩保存。

说到这里可能要大致提一下视频压方面的一些基本内容。为了能够在特定设备上正常播放压缩得到的视频内容，就必须关注视频压缩码率、帧率和分辨率这三项指标。AiWR 的视频设置中默认了最长时间、良好质量和最佳质量这 3 项 MPEG2 压缩模板，但在具体规格设置上可能不能满足你的需求，因此我们可以按需要先选定一个默认设置，然后选择"设置自定义值"，在原来的模板基础上可对制式、分辨率、音频采样率、MPEG1/2 规格、是否逐行等内容进行设定。高级用户还可以细致调节视频帧序列及视频压缩码率。这两个调整对于视频画面质量控制及制作可在 VCD/DVD 播放机上正常播放的视频片段非常重要。对一般用户来说，前者用模板默认值就好，后者只要记住 VCD(MPEG1 PAL 352×288)不可超过 1150Kbps 压缩码率，DVD(MPEG2 PAL 720×576)不可超过 9.8Mbps 压缩码率即可。

输入的视频画面质量在很大程度上会影响 VCD/DVD 标准规格下获得的压缩视频画面质量，对通过 S－Video 输入 DV 数码摄像机拍摄的一段视频（PAL 720×576）以及电视信号进行 VCD/DVD 规格的压缩录制，对比使用 IEEE1394 卡进行 DV 数字采集并使用高品质压缩软件获得的结果来看，AiWR 实时视频压缩引擎的 DVD 标准规格 MPEG2 压缩效果与原始图像的差异不大，基本满足实用要求；VCD 标准规格的 MPEG1 压缩效果在压缩电视画面的测试中获得的结果基本满足实用要求，但在处理高清晰度的 DV 视频时却得到了很差的视频效果。分析可知，AiWR 实时视频压缩引擎对需要大幅调整视频画面尺寸（Resize，如 720×576 转 352×288）的情况是难以驾驭的，毕竟能处理好这样的工作的专业级硬件售价过万元，因此实际运用 AiWR 实时视频压缩功能时要注意避免这种情况。


实时视频压缩设定



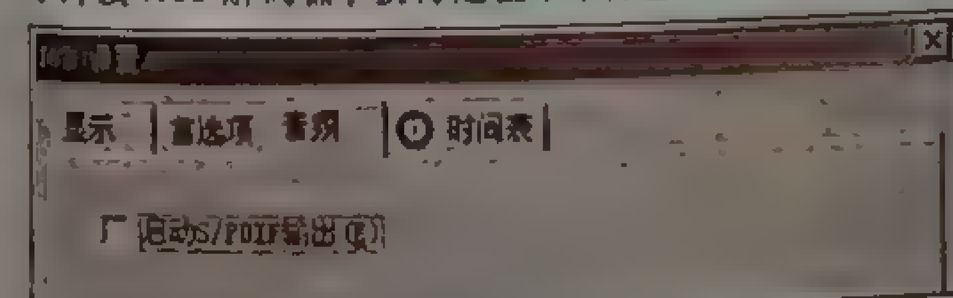

定时录像功能很实用

在实时压缩功能方面存在的缺憾，是音频方面无法使用 MPEG2 标准的 48KHz 采样率。不知通过驱动程序的改善能否获得支持？另外 AiWR 也支持目前风行的数字视频保护功能，在输入有视频保护的 DVD 或电视内容时，AiWR 不允许进行视频录制操作。

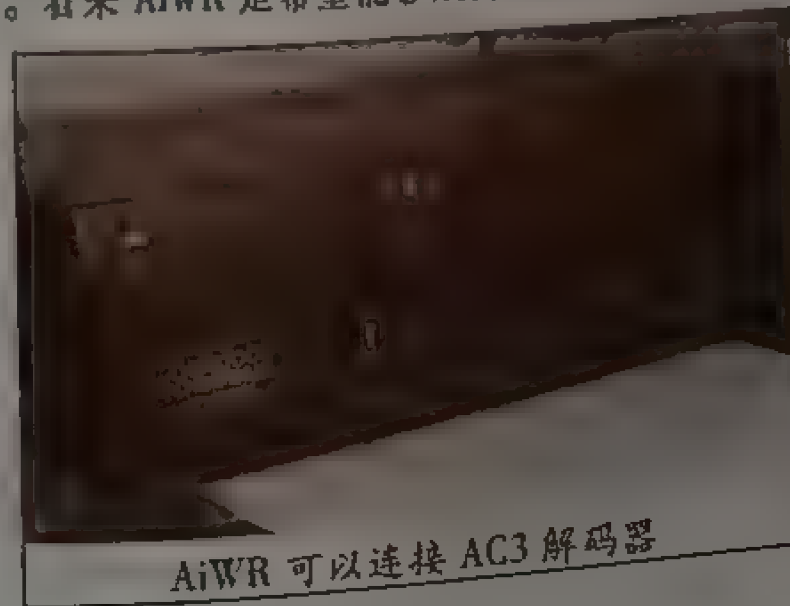
在充分考虑用户对数字录像功能需求的基础上，AiWR 叶提供定时录像功能，使拥有 AiWR 的 PC 能真正扮演起数字 VCR 的角色。在 AiWR 的 TV 播放器视频属性中，可以发现"时间表"这一窗口，你可以在这里指定特定的时间或每天的一个时段由 AiWR 自动录制指定频道的节目。对于上班时间固定、又需要观看特定内容（如晚 7 点的新闻联播）的用户，只需开着电脑（或借助其它定时开机程序），调好电脑时钟，到时候 AiWR 就会按计划将节目录制下来。

4. 数字音频输出卡

AiWR 拥有 S/PDIF 数字音频输出，对于那些声卡上没有 S/PDIF 输出端子或无声卡的用户来说，仍可以通过 AiWR 提供的 S/PDIF 端子外接 AC3 解码器，获得定位准、音色清晰的 DVD 数字音频回放效果。但这个 AiWR 上的 S/PDIF 端子只能通过随卡软件中的 ATI DVD 播放程序来调用，真希望未来 PowerDVD 和 WinDVD 能支持 AiWR 的这一功能。



LineOut 输出端子通常可以接入声卡的 LineIn 端子，将 AiWR 接收到的电视伴音或在未使用 S/PDIF 端子播放 DVD 时输出的 Dolby Prologic 音频信号转给声卡，也可以通过较长的音频转接线直接将音频信号输出到音箱。看来 AiWR 是希望能够成为一块足以撇开声卡独立运作的"准声卡"，在它的基板上甚至还可以找到 CD IN 及 CD OUT 这两个端口，可以将光驱音频线接入 CD IN 由 AiWR 的 LineOut 播出，也可以由 CD OUT 再转接到声卡上。


AiWR 可以连接 AC3 解码器

二、精彩集于一身

作为 ATI 最新 Radeon 系列显卡中的一员，AiWR 拥有新世代 3D 显卡的多种特性。AiWR 采用同步 166MHz 的核心/显存频率，显存带宽 5.3GB/S，采用 SAMSUNG 公司 6ns 的 DDR SGRAM 显存，显存总线 128bit 数据位宽，板载 4 颗显存芯片。

AiWR 是一块完全 32bit 色的 3D 显卡，在新 3D 分辨率标准 1024×768@32bit 模式下拥有不俗的表现，这得益于 AiWR 内部全 32bit 的处理体系及 DDR 显存提供的高带宽。

AiWR 拥有 2 条渲染管道，每条渲染管道具备 3 个材质单元（TMU）。由于目前只有少量游戏会运用 3 材质，因此 AiWR 每条渲染管道的 3 材质单元体系在一个时钟周期里只会用到 2 个单元而浪费 1 个。在目前来看，GeFORCE2 的 4 条渲染管道加 2 材质单元/管线的体系在游戏中的利用率会更高。不过有一大票运用 3 材质结构的游戏大作正在向我们走来，包括《雷神之锤Ⅲ团队竞技场》、《巨人》、《部落Ⅱ》和全新 3D 表现的《魔兽争霸Ⅲ》等，AiWR 会为这些游戏提供强劲的支持。

AiWR 支持目前所有尖端 3D 特性，包括环境凹凸贴图、DOT3 凹凸贴图、纹理压缩、Hyper－Z 及 2×2 和 4×4 采样全景反锯齿等，这种全面包容性是目前其它 3D 显卡产品所无法比拟的，AiWR 让求新求全的 3D 视频追新族不再有顾此失彼的遗珠之憾。

为了解 AiWR 的具体 3D 能力，以下测试中使用超频后显存带宽与之较为接近的 GeFORCE DDR（使用 infineon 6ns DDR 显存 8 片）作为性能参考。为测试 AiWR 面向未来 3D 游戏的能力，接下来测试中使用最新的魔鬼级测试软件《3Dmark 2001》v1.0。MadOnion 这一最新测试套件全面支持 Microsoft DirectX 8 的新 3D 特性，其中 4 个游戏测试体现了比之前所有测试软件更复杂的场景和更高的显存带宽要求。另外还有 DX 8 中支持的 Vertex Shaders、Pixel Shaders 和 Point Sprites 特效，DOT3 凹凸贴图（DOT3 bump mapping）、全景反锯齿（Full－Scene Anti－aliasing）及 DX 材质压缩（DirectX Texture Compression）也出现在测试项目中。

测试平台

平　台：PWin98SE 4.10.2222a
C P U：Intel PⅢ600E oc 744MHz（124MHz×6）
主　板：ASUS P2B－F BIOS v.1013a
内　存：384MB SDRAM CL＝2
硬　盘：Promise Ultra100 ＋ IBM DTLA307030
显示器：MAG XJ700T
显　卡：ATI All－In－Wonder Radeon 32MB DDR
驱　动：4.13.7075WHQL
对　比：Creative CT6970 GeForceDDR 32MB DDR
驱　动：4.12.01.650

▼ 测试一
QUAKE3 图像设定 HQ



项　　目:DEMO001
色　　深:32bit
几何细节:High
光　　源:Lightmap
贴图材质:32bit
材质过滤:Trilinear

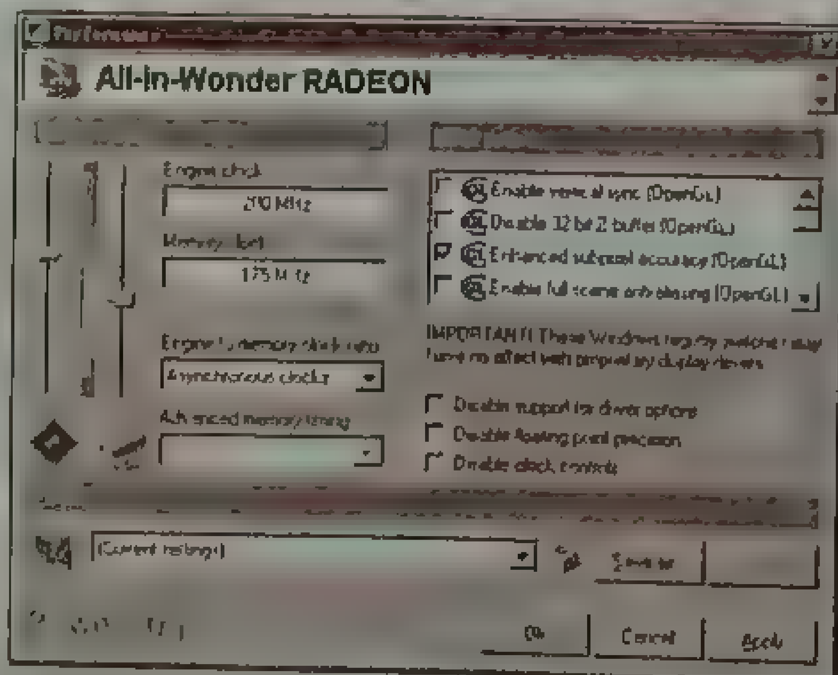
	核心频率/显存频率	640	800	1024	1280
AiWR	166/166	99.7	92.2	72.5	46.9
AiWR	200/175	99.8	95.1	80.4	54.8
GFDDR	150/350(175)	108.8	105.3	84.3	49.6

▼ 测试二

QUAKE3 图像设定 Fastest
项　　目:DEMO001
色　　深:16bit
几何细节:Low
光　　源:Vertex
贴图材质:16bit
材质过滤:Bilinear

	核心频率/显存频率	640	800	1024	1280
AiWR	166/166	117.9	112.0	91.2	59.9
AiWR	200/175	117.2	113.5	99.4	70.6
GFDDR	150/350(175)	121.7	120.8	117.0	99.8

此项测试用于考察实际游戏中的 OpenGL 加速能力。GeFORCE DDR 直接运行在稳定的超频状态下，各项设定保持默认状态。注意它的显存频率在 PowerStrip 中显示为 350MHz，其对应的 AiWR 的显存频率就是 175MHz。AiWR 的默认频率在文档中是 166/166，但在 PowerStrip 显示为 165/165，为体现常规应用中的情况，实际测试中并未调整。因为 AiWR 的核心频率与显存频率是同步的。尽管在 183/183 (Radeon 64MB DDR 版本的默认频率) 及 200/200 下均完成了 QUAKE3 的各项测试，但长时间运行会死机，且在 3Dmark 2001 的测试中会出现画面瑕疵，考虑到 6ns 显存的频率极限，因此可以认定 AiWR 并不适合在这些频率中运行。为了兼顾 AiWR 核心与显存两者的超频极限，因此在测试中使用了 PowerStrip v3.0a 的测试版本对两者分别进行调整，以 3Dmark 2001 中不会出现画面瑕疵及可长时间运行不死机为标准，最后确定 200MHz 的核心频率，及根据经验公式计算出的显存频率 175MHz(对应于 GeForceDDR 的 350MHz)，另外在 AiWR 的 OpenGL 设定中选择“性能优先”默认设定。

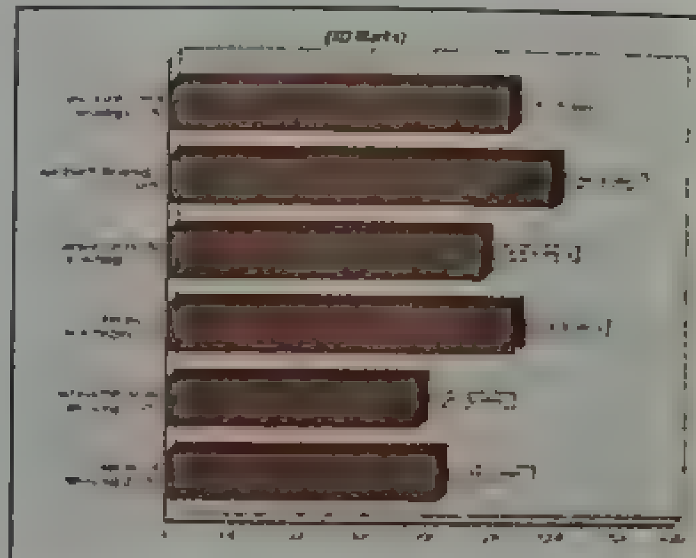


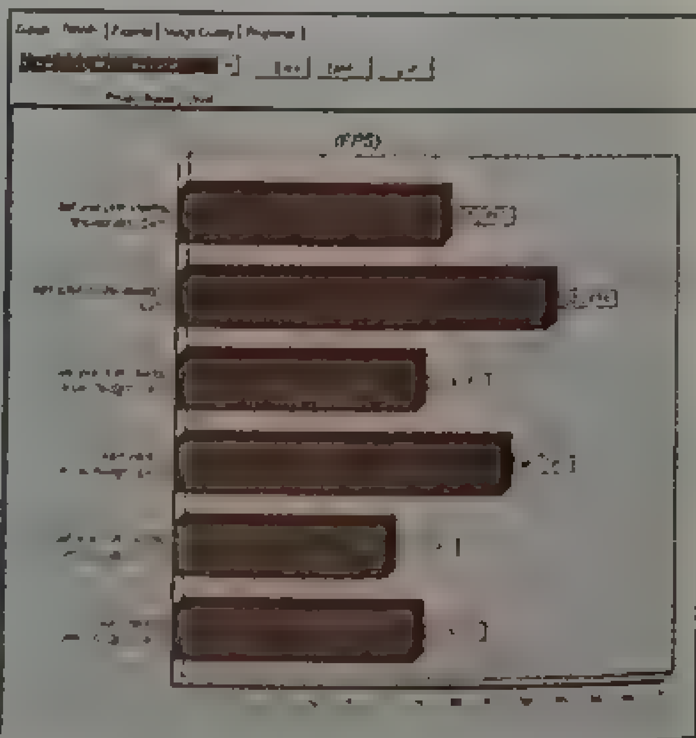
从结果看，GeFORCE DDR 这片 nVIDIA 上一代王者相对 AiWR 来说仍是咄咄逼人，但 AiWR 的做人之处就是以一个全功能显卡的定位(注意：集成功能的显卡通常是很难超频且性能与其它单一 3D 显卡相比会悬殊较大)，在 32bit 的 3D 游戏应用中仍可满足游戏的实际需求(30 帧以上)。还有一个值得注意的地方，就是 QUAKE3 是一个使用双材质结构的 3D 游戏，因此 AiWR 的能力无法完全发挥。

▼ 测试三

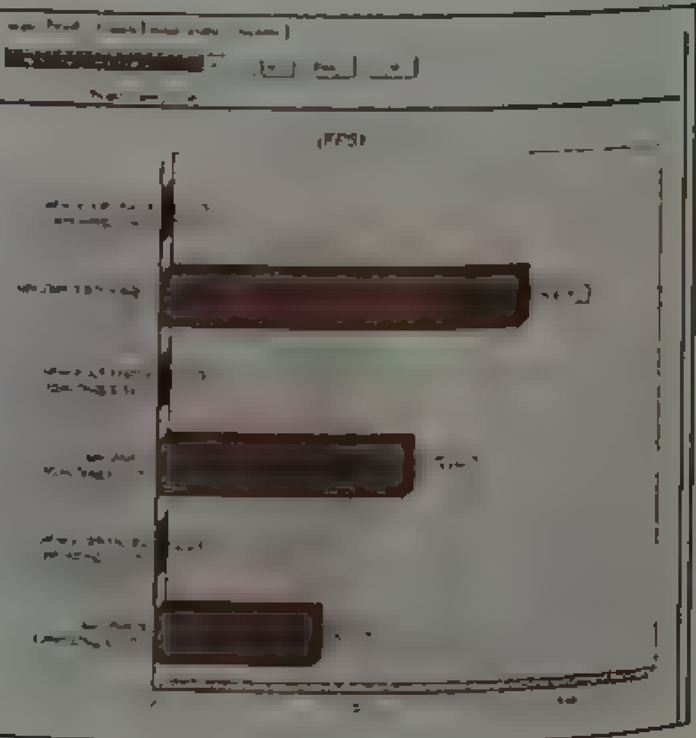
3Dmark 2001 的测试用于考察 DirectX 8.0 下 3D 显卡的综合能力。

两块显卡均运行在超频状态，最终结果表明 32bit 模式下，AiWR 反超 GeFORCE DDR。在单项游戏测试中，两者互有略微的胜负，但在用到多重材质结构的项目 AiWR 则领先并拉大距离。这是因为 AiWR 在多重材质填充率上大幅领先，但 GeFORCE DDR 在多边形生成速度上又大幅领先于 AiWR。通过 3Dmark 2001 的测试可以看到，只有 AiWR 支持环境凹凸贴图，但在 DOT3 凹凸贴图、Vertex Shaders、Pixel Shaders（两者均不支持）和 Point Sprites 特效这 3 方面，最新的 AiWR 卡表现差强人意，倒是 GeFORCE DDR 有令人吃惊的表现。





在 16bit 模式下，GeFORCE DDR 全面领先。

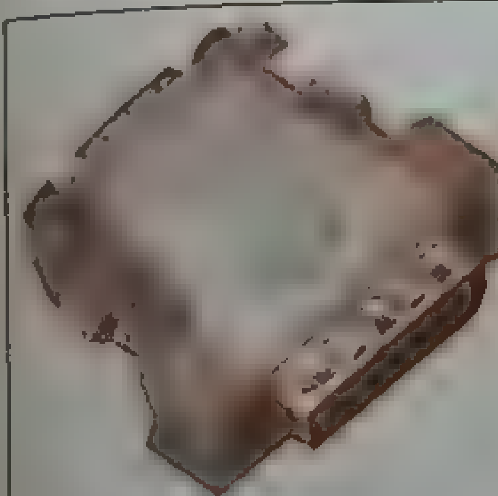


AiWR 的 3D 速度绝不是最快的，从它与 GeFORCE DDR 的效能对比即可预想它与性能更高的 GTS 的性能差异。不过作为一款注重多方面应用需求的全能显卡，AiWR 支持最多的 3D 特性，在 3D 游戏中的表现也完全可以满足务实玩家的需求。

值得一提的是，3Dmark 2001 的第 4 个游戏测试项目。它运用了 DX8 的硬件加速功能，必须是 DX8 硬件相容的显卡才能运行此项测试，使用最新官方驱动 7075 的 AiWR 以及使用了最新雷管驱动 10.80 的 GeFORCE DDR 都无法执行此项测试。但从 3Dmark 2001 的 DEMO 中则可以看到前所未有的 3D 演算自然景观的生动景象，令人对即将到来的 PC 游戏而貌悠悠神往!

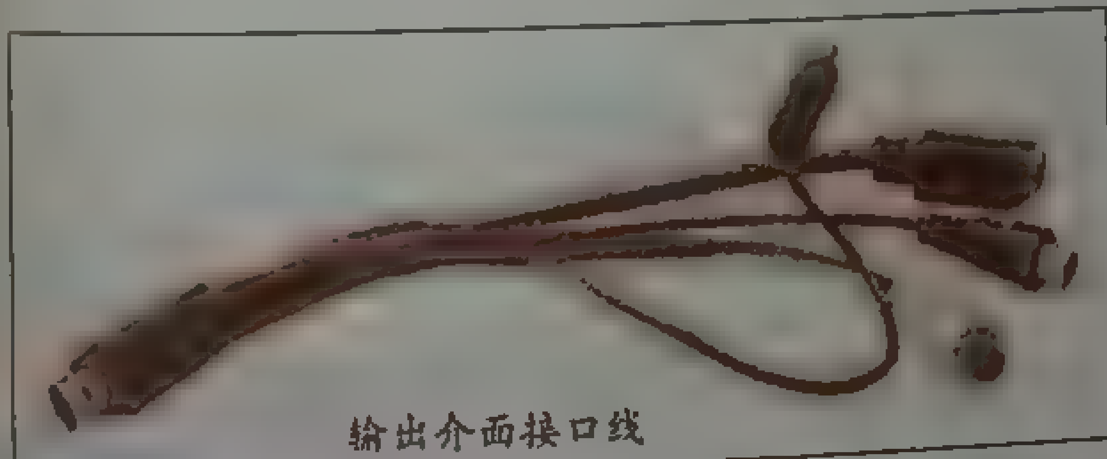
三、精工制作低耗低温

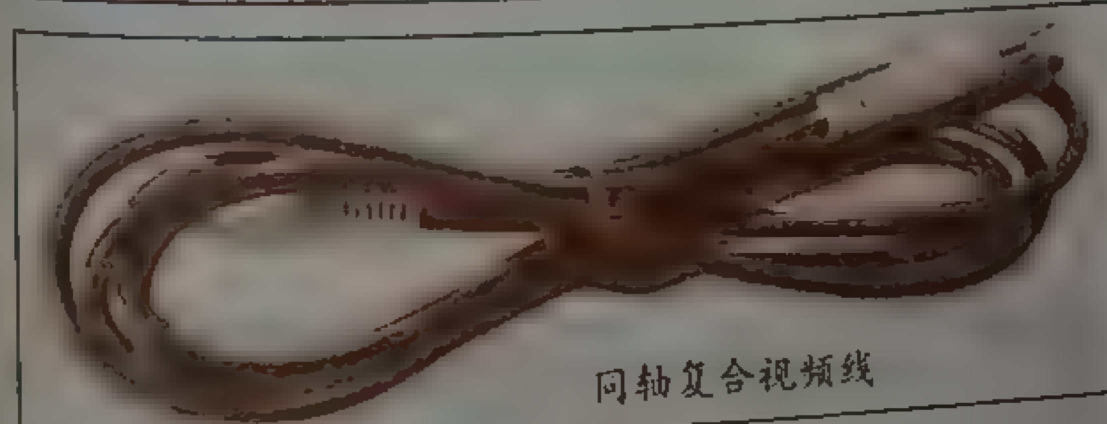
AiWR 拥有精良的元器件，提供稳定的性能。在高分辩率下可以充分感受 ATI 显卡清晰锐利的画面品质，非常适合高分辩率高清晰显示的应用需求。

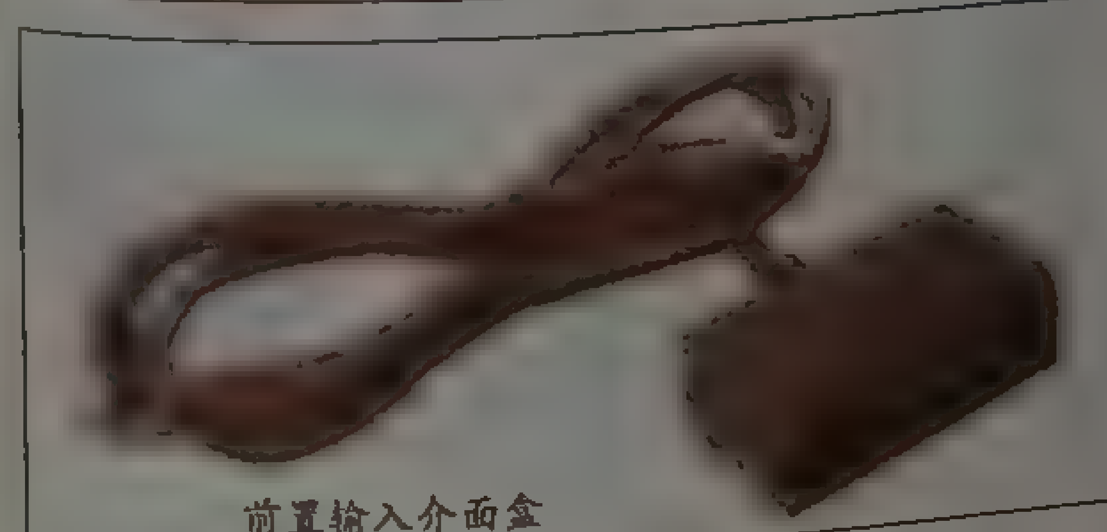

VGA－DVI 转接器

AiWR 给人留下的最深刻印象之一，就是它极低的发热量。在采用了 0.18 微米的工艺之后，Radeon 芯片的功耗及发热量大幅降低，从 AiWR 卡上主芯片的散热片就能看出，这个设备也许只是出于美观考虑才加上去的。这个类似涡轮风扇结构的小型散热风扇不到 1 厘米的厚度，风扇陷在散热片中，散热鳍片只在风扇周围排布，运行时非常安静。超频运行后用手触摸散热片，其温度比卡上的显存芯片还低(从感觉上说－－是凉的？！)。在高密度、高负荷、长时间连续运作的视频工作机中，低发热量的显卡所作出的贡献是极为巨大的。

这块多功能显卡的附件非常完备，包括线长 1.5 米的紫色前置输入介面盒，一分四的输出介面接口线，线长 2 米的同轴复合视频线，另外还配有一块双面丝绒粘条，方便将输入介面盒固定在机箱侧面或电脑桌上。


输出介面接口线


同轴复合视频线


前置输入介面盒

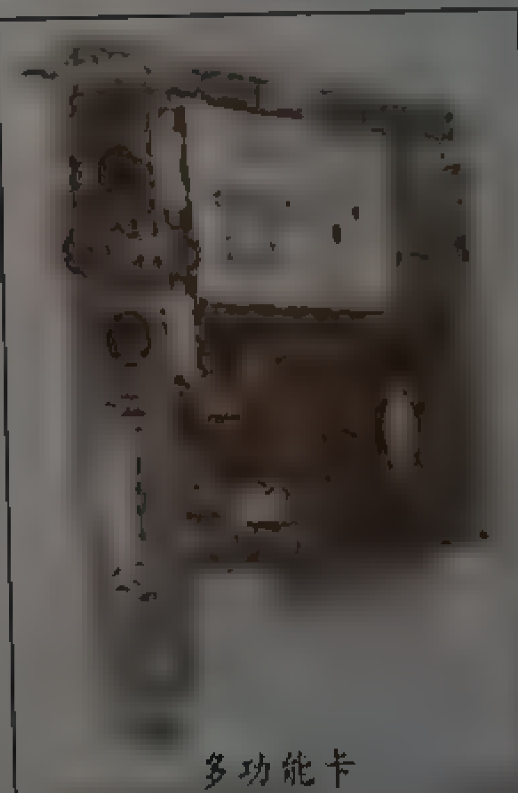
四、努力完善的驱动

硬件的潜力有多大?从 TNT 系列显卡的驱动升级可见一斑。与 ATI 以往的表现大有改观的是，进入 Radeon 世代之后的 ATI 努力完善着驱动程序，为玩家充分挖掘硬件潜力。这次测试用的 4.13.7075 驱动，更明显改善了 3D 游戏中的画面瑕疵问题，使 DVD 回放的 CPU 占有率下降了 10% (在上述测试用机上运行 CPUIDLE 软件监控，可发现在播放 DVD 时，旧版驱动下 CPU 空闲 70% 左右，7075 则空闲 80% 以上)。新驱动下 AiWR 更成功完成了最新的 3Dmark 2001 大部分测试项目（除 GAME4 及 Pixel Shaders 测试项目）。

ATI 驱动的多语种支持工作做得非常好，各版本驱动都有中文模式，从开始安装到最后的设置窗口都全部是中文显示，驱动中附带的 ATI Multimedia Center 应用程序组(包括 TV、DVD、Video CD、CD Audio 和 File Player) 当然也全面中文化，让普通用户也能详细了解各步骤的情况并顺利地使用。

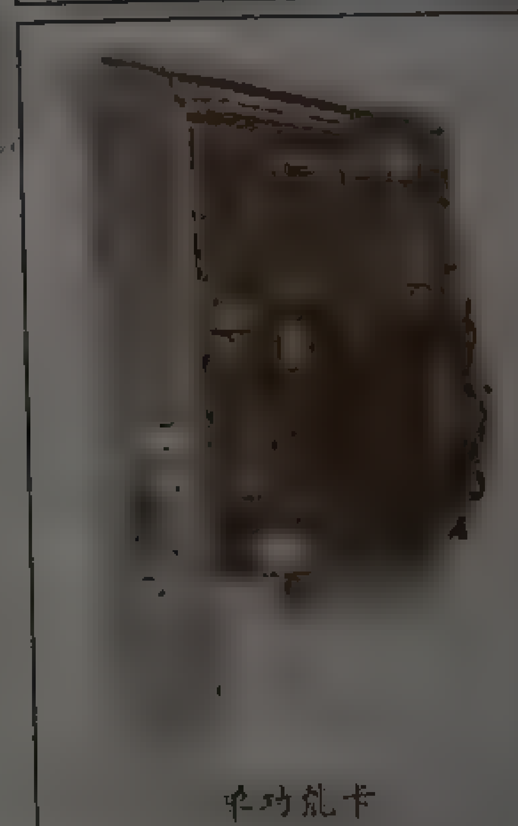
五、价格公道与否?

AiWR 高达 3200 元的报价(测试期间在市场中已可按 2900 元买到) 着实让人望而却步，但通过上述特性功能的介绍，我尝试着分摊计算各功能模块的价格。大致上一块品质优良的电视卡需 700 元左右，MPEG1/2 实时硬件压缩卡往往上千元，带视频输出功能显卡会比无此功能的产品贵 100 元左右，而一片大受欢迎的 Radeon LE 售价是 1000 元，说起来 AiWR 的价格应该可以理解。


多功能卡

但 AiWR 是否适合你呢?如果你是单纯追求游戏快感的玩家，AiWR 的许多重要功能对你来说并不重要，那么最佳选择仍是那些单纯的 3D 加速卡。对于厌倦了单纯游戏，希望能开拓 PC 上更多更有趣天地的人，AiWR 正是你的选择。

AiWR 的出现，会将您的 PC 图形和视频体验带人全新境地。它不会是最强悍的 3D 游戏显卡，但可以肯定，AiWR 是强大的 PC－TV、PC－DVD、数字 VCR 及 2D/3D 全能图像加速卡，拥有 AiWR，够 COOL! ■


多功能卡

“我能感觉得到”

Logitech iFeel MouseMan 鼠标

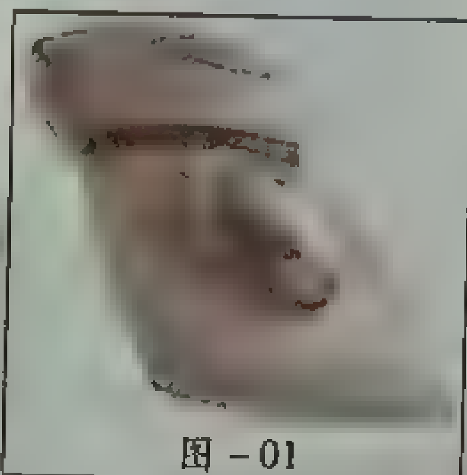
文/PCPOP.COM·邱峰　　编辑/Chance

进步与革新

自从 1968 年发明鼠标以来,其他电脑部件都经历了翻天覆地的变化，但我们使用越来越频繁的鼠标，却没发生什么根本性转变。直到近年,因为外设接口技术的革新,鼠标才慢慢由串口转为 PS2 和 USB 接口。即使这样,在游戏玩家中也引发了一场鼠标用 USB 还是 PS2 接口更好的激烈争辩,至今尚无定论。现在，新型光学感应技术的应用，使人们在获得光电鼠标那种精确定位的效果同时，又得以抛开后者依赖特制鼠标垫才能使用的弊病，赢得了市场的良好反响。颇有代表性的光学感应技术有 Intel 的 Intelli Eye 和 Logitech 的 Marble。

除去光学感应技术外，鼠标的另一个重要改进，就是在此之前出现的“滚轮”。这个小东西直接导致鼠标驱动程序的附加功能变得越来越强大,人们操作电脑也因此更方便了许多。

一次有意义的失败

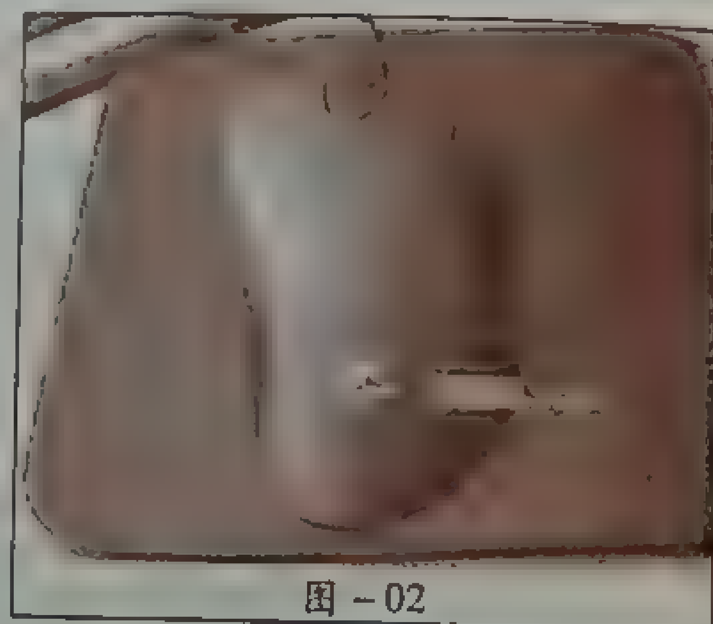


图－01

力反馈，在游戏控制器中经常听到的名词。这项技术被广泛应用在飞行摇杆、赛车方向盘和格斗手柄上。它带给玩家更为逼真的游戏体验。把它应用到鼠标上会怎么样? Logitech 和聪明的你一样,早就想到并且设计出了一款支持力反馈技术的鼠标，它的名字叫 Wingman Force Feedback Mouse(图－01)。

但遗憾的是，这款充满创意的产品并没有得到业界和用户的认同,一个关键因素:该鼠标为获得力反馈效果,永远不能离开与之配套的特制鼠标板，并且它需要一个独立电源的支持。虽然这款鼠标在支持力反馈的游戏中表现出了令人震撼的效果，但大多数时候，使用者还是不喜欢被鼠标板和独立电源限制的操作方式，再加上这个鼠标售价相当昂贵，因此它失去了打入市场的机会。

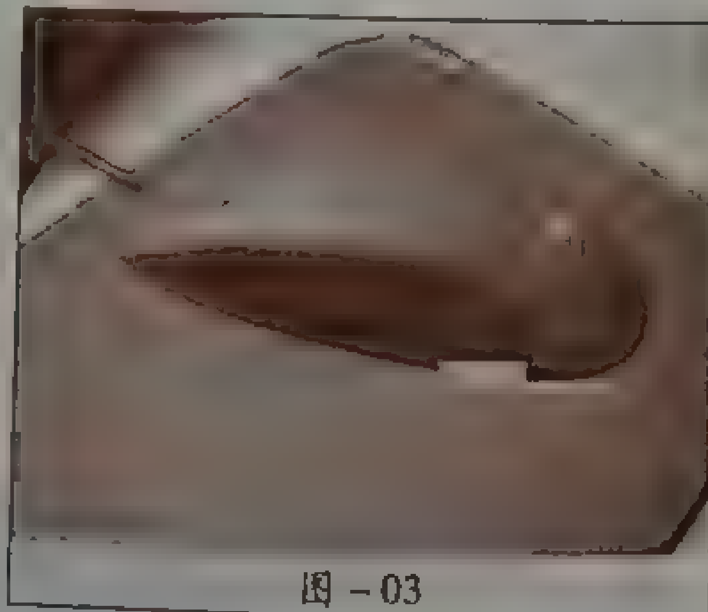
就这样，Logiech 和 Immersion(提供 i－Force 力反馈技术的开发公司）再次回到了设计台上，他们这次要共同设计出一款适合主流市场使用的,拥有强大功能的鼠标。最重要的是,研发人员从 Wingman Force Feedback Mouse 的失败中体察到：在主流市场，与其不惜工本制作可以实现全套力反馈效果的昂贵鼠标，不如生产只满足用户振动需求的鼠标更实际。Logitech 最终拿出了两款新式鼠标，它们分别是定位于主流的 iFeel Mouse 和旗舰级的 iFeel MouseMan。而后者就是今天本文的主角(图－02)。



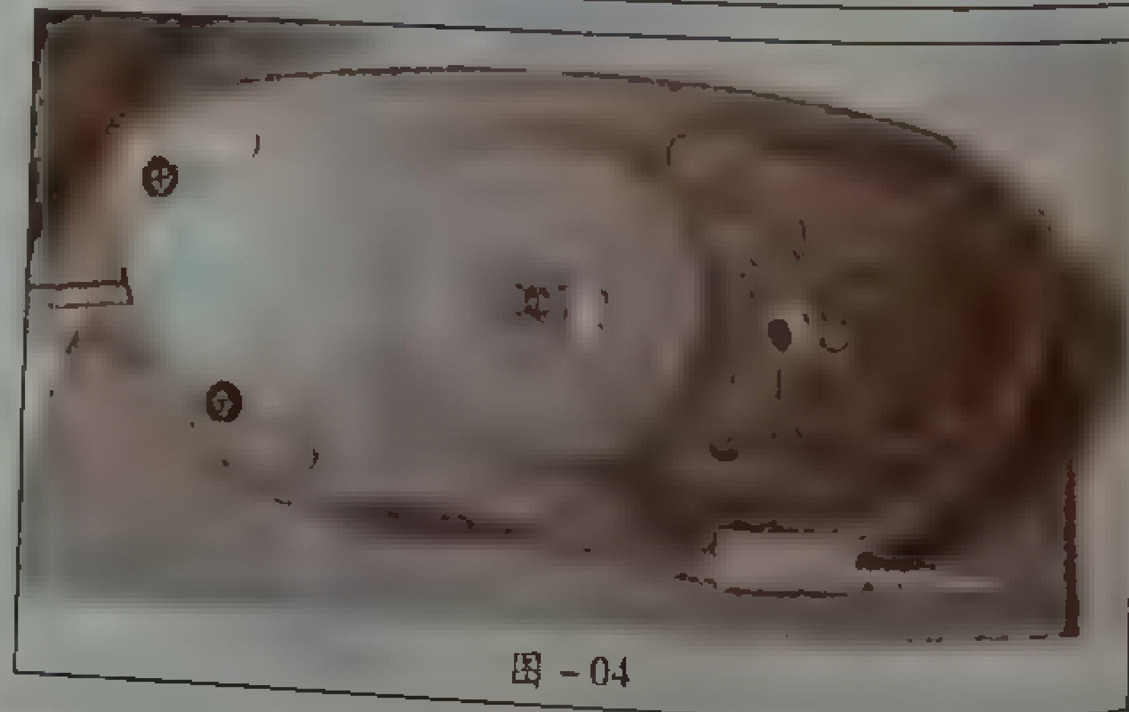
图－02

iFeel MouseMan 的精彩设计

iFeel MouseMan 的设计沿用 MouseMan Optical(极光银貂)。它有 4 个功能按键,除去一般的左右按键外,滚轮兼具第 3 键功能，滚动之外也可以按下去，最后一个则是拇指功能键(图－03)。它的外形适于右手使用，符合人体工学设计，不知道未来 Logitech 是否会推出专门给左手人士使用的型号。作为高端鼠标，它理所当然地采用现在流行的光学感应装置来替代传统的鼠标球（图－04)。



图－03



图－04

在实际使用中，我们发现 iFeel MouseMan 比 Intel 的 Intelli Mouse 要苗条（*编者：后者的体积实在不适合多数东方人手形*)。另外 iFeel MouseMan 在手握持的部位还特意加上了防滑塑料软垫,因此手感很牢固舒适。仅此而言,它就比 Intelli Mouse 要好——外壳由硬塑料压模制成。鼠标缆线的另一端为 USB 接口,鼠标内则加入了一个由 Immersion 公司和 Logitech 联合开发的 iFeel 引擎。

神奇的 iFeel 引擎

Logitech iFeel MouseMan 通过使用 Immersion 公司开发的高拟真度 (Inertial Harmonic Drive Engine,简称 IHE,惯性谐振驱动)引擎和 TouchSense API(“触感”应用程序接口)来产生源自鼠标 Z 轴方向(垂直于鼠标底座面)的振动。相比 SONY 早在 PS 振动手柄上使用的双电机力反馈技术,IHE 能够实现更精细和丰富的振动效果，但力度显得有些“软”——它不可能像 SONY 力反馈手柄那样震得玩家手掌“下下到肉”。这是因为 SONY 双重电机力反馈技术使用一个电机(启动/停转)来产生轻度振动,而使用另一个电机(启动/停转)来实现强劲振动效果。通过控制电机旋转次数和频率，就能产生为数不多的振动效果。而 Logitech 的 IHE 引擎使用一个由程序精密驱动的电机,所有振动效果都由它来实现。

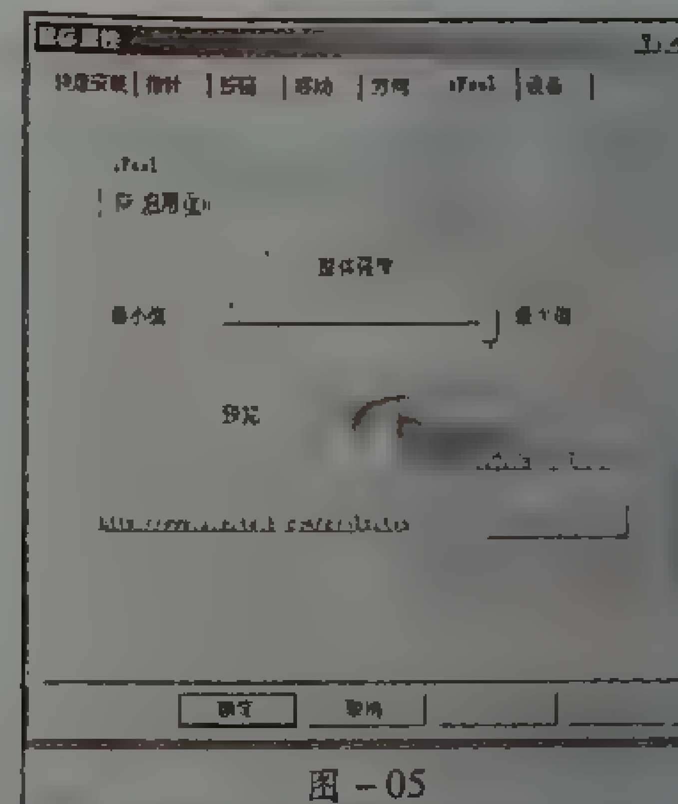
相对来说，Logitech 的 iFeel 技术更能实现近于真实的力反馈效果。因为它的力反馈特性是由程序驱动，理论上可以实现无穷尽的效果。开发者只需简单描述一个振动过程——包括诸如振荡频率、振动幅度和持续时间等参数——在 iFeel Mouse 中集成的 IHE 就会自动处理并驱动精密电机产生相应振动效果。因此 iFeel 技术能够通过对反馈效果渐强/渐弱地控制或把多种效果混合起来的方式去模仿变化多端的反馈感应，像快速敲击和屏幕指针接触不同材质的效果都能一一重现。iFeel 技术能模拟许多轻微的细节反应,这是它的优点,同时也是不足,这一点我们会在下文讨论。

特立独行的驱动

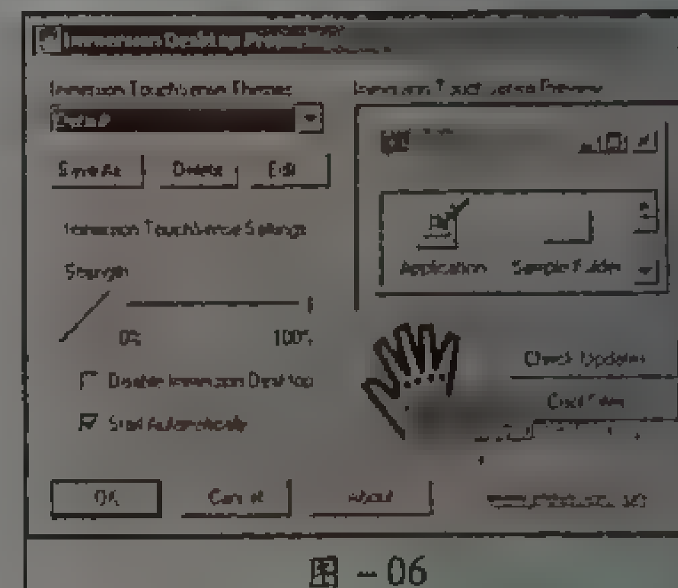
Logitech 的鼠标驱动一向以功能强大而著称，它的很多设计,你会在实际使用中逐渐体会到其中的妙处。Logitech 鼠标控制台最新版本为 9.26b,可以从 Logitech 网站下载。然而,iFeel MouseMan 不能使用这个通用驱动，而必须使用随鼠标配套的 9.2F 系列驱动。光盘里还附带 Immersion Desktop 程序组,只有两个软件同时安装,iFeel Mouse 才能懂得如何去“振”。

“它动了,它真的动了!”

这是许多人第一次使用 iFeel MouseMan 后脱口而出的话语，里面透着兴奋和惊喜。当 iFeel MouseMan 振动功能开启以后(图－05)，每当鼠标指针在屏幕上经过图标或有链接的按钮时都将产生不同类型的振动效果。另外，Immersion 控制台也提供了几种材质效果供你选用：当鼠标指针越过[开始]菜单和拖拽窗口时，你会感到一种类似于把鼠标放在不同材质垫子上推过的效果，很新奇的体验,是吧?通过定义好的 8 种振动主题(图－06)，你还能获得类似蜜蜂嗡嗡、机械运作、弹力橡皮,金属鼓敲击等各种物件的感受。除了能在触发事件中发出振动外，iFeel Mouse 还能在不同模式下发出不同音效!

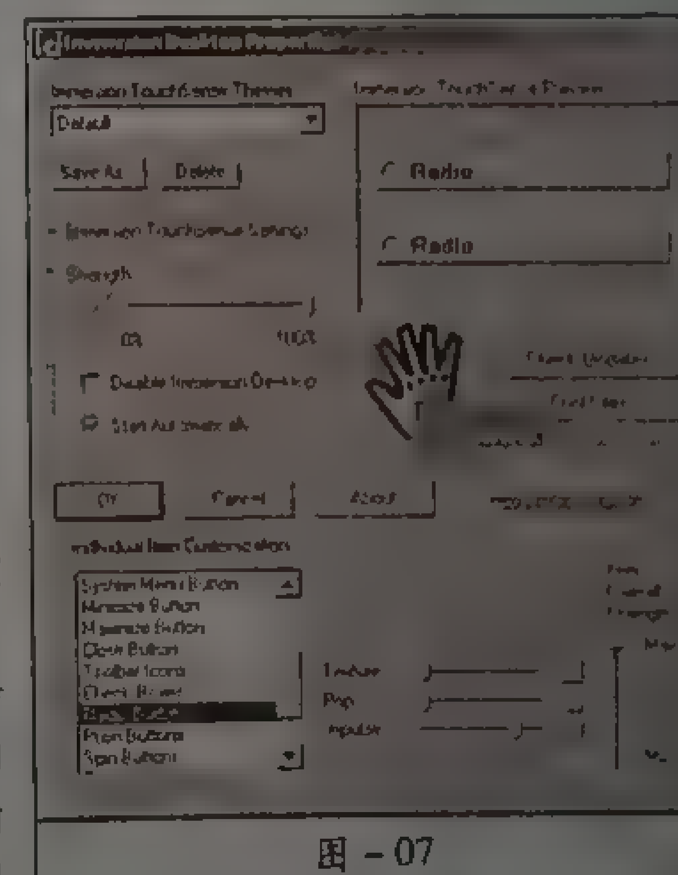


图－05



图－06

然而 Immersion 控制台还有更大潜力没发挥，那就是可定制振动主题（图－07)。你可以通过滑轨调节效果的轻重，并由此组成千变万化的振动模式。想一想,当定义鼠标指针越过[关闭]窗口键或停留在它上面时，鼠标会发出类似敲门动作的振动，并发出低沉的响声，你就会知道现在指针已经停留在关闭键上了。再想一下,当拖拽窗口时,鼠标会呈现出一种拖住重物前进的效果是多么有趣。这才是 iFeel Mouse 带给我们的崭新概念:无限效果、无限趣味的鼠标操作体验。现在任何一个玩家都可以轻松设计凸显自我风格的鼠标反馈主题,往日枯燥无味的操作,开始变得充满个性和乐趣。

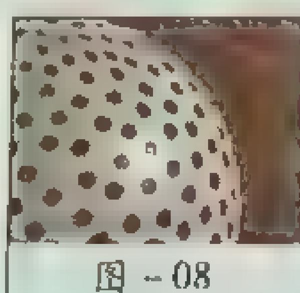


图－07

不可不提的 Marble 光学感应

Logitech 独家的 Marble 光学感应技术原来是应用在他们的光学轨迹球产品上。因为使用这些产品的多是专业设计人员，





图－08



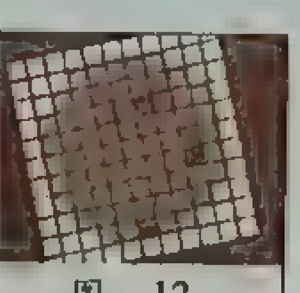
图－09



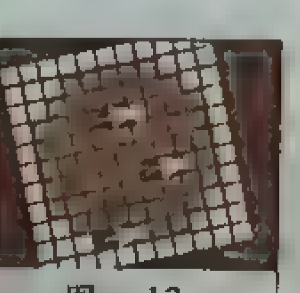
图－10



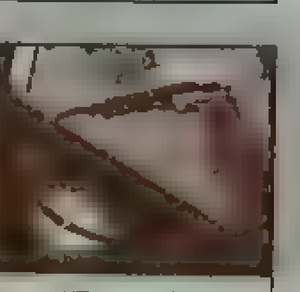
图－11



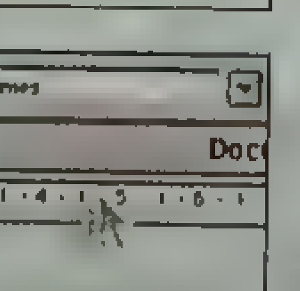
图－12



图－13



图－14



图－15

他们需要极高的屏幕指针定位精度和灵敏性，而传统轨迹球很容易因为污渍关系影响使用质量，于是光学感应技术应运而生

鼠标也一样，传统鼠标使用滚球来实现对运动位移的检测，因此灵敏度和精度也逃避不了因为鼠标平面介质和滚球是否干净而造成的性能影响。在轨迹球上被证明行之有效的 Marble 光学感应技术逐渐采用到 Logitech 各个鼠标系列产品。所谓 Marble 光学技术，其实是利用人眼计算物体运动速率及方向的原理来记录和传输鼠标移动。光学技术利用鼠标使用的平台上，激光可辨识介质（例如木板、大理石、鼠标垫等反光材料，但不能是玻璃等透光物质）对鼠标进行定位，加上感应芯片记录鼠标运动，从而计算指针的相应移动。除此以外，光学鼠标较传统鼠标优秀的地方，就是它不受一般污渍影响准确度，同时也可以大大减低因机械部分磨损造成的移动误差（光学鼠标根本不需要滚球等机械部分），从而大幅延长鼠标使用寿命。

Marble 光学感应技术原理：

1. 激光头向鼠标操作平面（如果是轨迹球产品则是滚球球面）某一可辨识定位点发出定位光束(图－08)；

2. 移动鼠标时，激光束照射位置(滚球定位点)跟着变化(图－09)；

3. 此时，这一变化被固定在鼠标底部的光学镜头上并反射出去(图－10)；

4. 反射出去的光束传送至 Marble 光学感应芯片上(图－11)；

5. 感应芯片可记录每秒 1200 次变化的数据资料(图－12)；

6. 感应芯片以类似人眼的方式计算鼠标移动方向和速度(图－13)；

7. 将结果传送到电脑(图－14)；

8. 电脑屏幕上的指针与鼠标移动发生成比例的位移(图－15)。

然而这种光学感应技术也存在一个相当大的缺陷：现阶段感应芯片的响应频率还不够高，只有每秒 1200 次，当快速移动光学鼠标时，如果移动范围过大或速度过快，可能造成芯片未能及时做出全部反应，从而导致鼠标指针在屏幕上出现随意和不规则运动（编者：比如在《QUAKE Ⅲ ARENA》中，通过对鼠标加速后，做快速 180 度转身，很可能最后变成“空中乱舞”，旁人看来效果非常夸张）。目前来看，短时间内解决这个问题不现实，所以对于需要高速大幅度移动的主视角射击游戏而言，这可能是光学鼠标的先天不足

会振动的游戏鼠标

在游戏中，我们的 iFeel MouseMan 能否像力反馈手柄那样产生反应呢？答案是肯定的。但目前支持 Immersion TouchSense 技术的游戏并不多，高试用的《Soldier of Fortune》（编者：简称 SOF，国内多错翻成《命运战士》）是其中之一

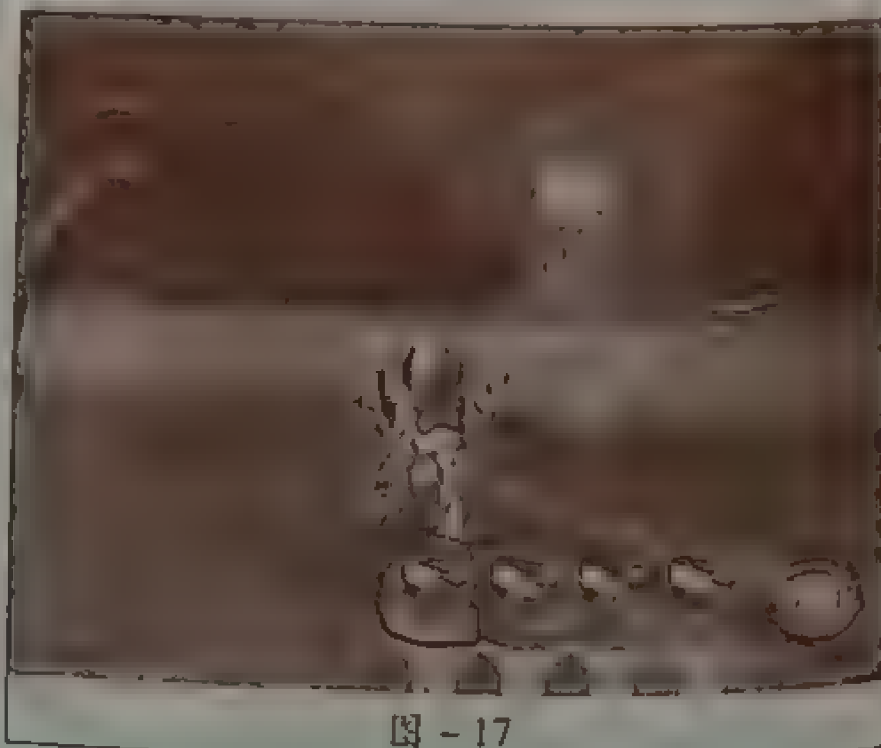
《SOF》是一款非常优秀的第一人称射击游戏（图－16），场景描写逼真，配合栩栩如生的环境音效，玩家仿佛置身于激烈的战场上。在这么精彩的游戏里，我们的主人公 iFeel MouseMan 又有怎样的表现呢？

图－16

结果让我们大失所望，只能用“差劲”一词来形容。贯穿整个游戏，iFeel MouseMan 只是武器开火时才发出几下轻轻的“抖动”，这哪里是力反馈？简直搔痒。为了避免“一竹杆打死整船人”的结果，我们又测试了另外一个支持 TouchSense 技术的游戏《MDK2》——事实证明我们的决定是对的。

Immersion 专门为《MDK2》推出了一个补丁文件，安装后 iFeel 的表现让我大吃一惊。

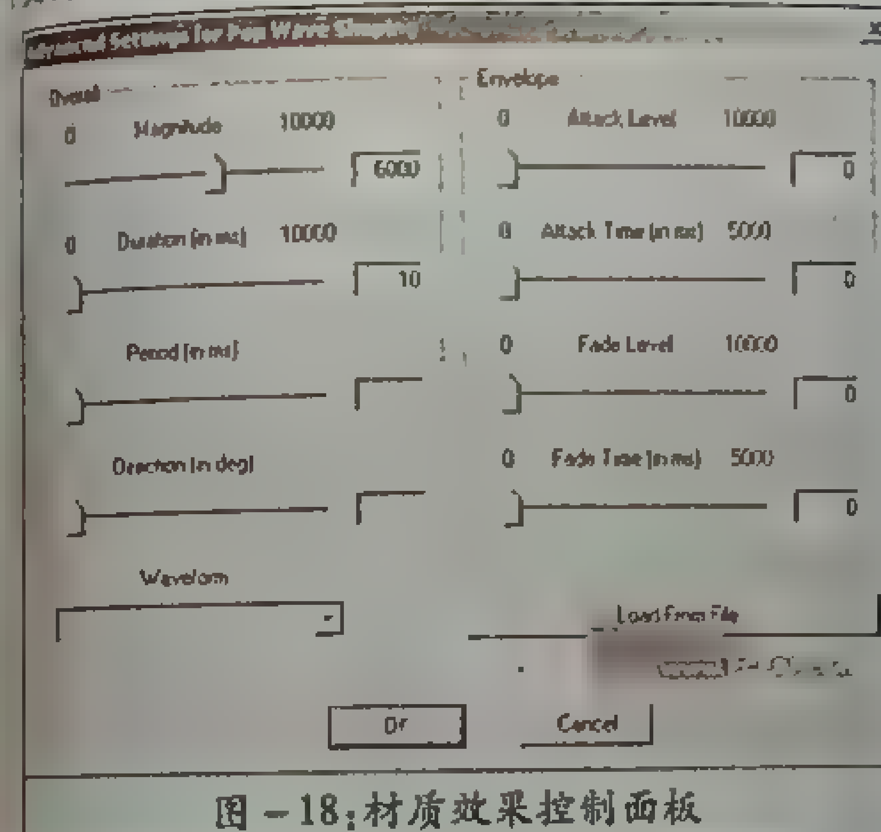
在《SOF》里，iFeel MouseMan 只在开火时才产生那么一两下轻微抖动，然而在《MDK2》中，iFeel MouseMan 的振动体验给我留下了深刻的印象：主人公每一下步伐都能感应到一个坚实的轻拍（图－17）。而游戏里每种武器都有独特的振动效果，甚至打开降落伞这个动作，也能感到一种与其配合得当的振动反馈。我从来没有感受过这么真实的游戏力反馈。这是使用双重电机技术根本不可能实现的传神效果，细腻而逼真。看来 iFeel 技术并不是大肆吹捧出来的泡沫，它真的能实实在在提升你的游戏体验。



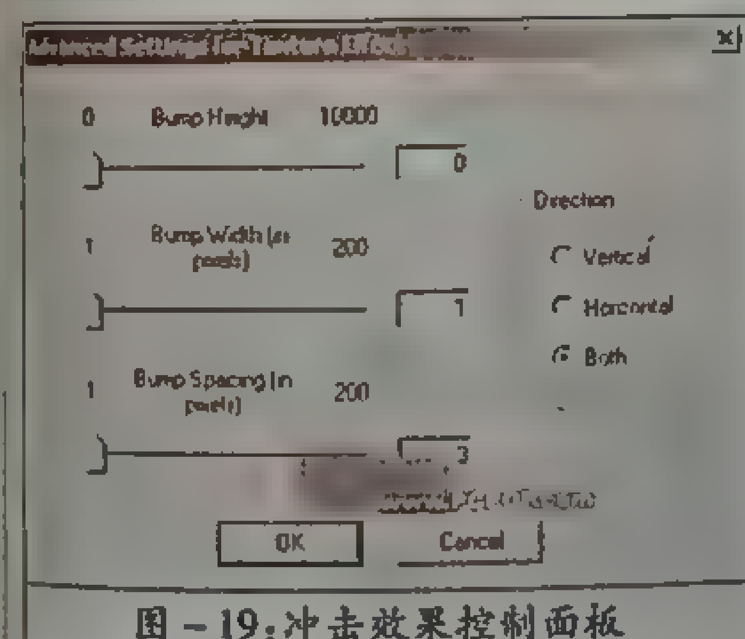
图－17

两款游戏，两种相反的效果

每一项新的硬件技术都需要软件在设计时就充分考虑并按硬件技术的规则去设计和编写程序，iFeel 技术也不例外。《MDK2》使用了由 Immersion 专门开发的 TouchSense API 补丁，因此它能全面引发 iFeel 潜在的真实力反馈能力。而所谓支持 TouchSense 技术的《SOF》，因为只部分支持和对 iFeel 技术了解不够透彻——还有谁比 Immersion 公司更了解自己的 API——因此只能勉强获得一点振动效果（后来才了解，《SOF》上市前一个月，Logitech 才正式推出 iFeel Mouse 系列，我们甚至怀疑在整个游戏设计过程中，《SOF》的制作者压根没有一个 iFeel Mouse 成品对 TouchSense 力反馈效果进行检测）。可见，iFeel 技术本身的确拥有巨大潜能，但相应地，它要求游戏厂商具有更专业的应用技能。



图－18：材质效果控制面板



图－19：冲击效果控制面板

在 Immersion 控制台里，你能看到调整 iFeel Mouse 振动属性的控制面板，当你面对它们尝试设计出符合自己口味的振动效果时就会发现：虽然属性调整器功能强大，而且可供调整参数也很多，但也正因如此，要让 TouchSense 技术实现你心目中理想的回馈效果并不是件容易事。搞不好你可能要花上一天时间才能摸索出个头绪来，这或许是解释《SOF》对 iFeel 支持不佳的另一个理由(图－18)(图－19)。

一些琐碎的话题

价格：iFeel Mouse 已经在国内上市，价格为人民币 399 元，很贵！我们手里这只 iFeel MouseMan 在国内很快也可以见到，笔者当初是托人从美国直接带回来的——但产地竟然是中国！！！真是……。在美国 iFeel MouseMan 的售价是 59.95 美金，如果把税金和运费一起计算，那么总共需要 75.9 美金才能把这个小玩意带回家。这么昂贵的价格用来购买一只鼠标，在中国可能是许多人想都不会去想的一件事。

人体工学设计： iFeel MouseMan 仅适合于右手人士使用，因此“左撇子”不能体验这种新奇的感受。我们不知道 Logitech 是否会推出适合左手人士的 iFeel MouseMan。这对有些人来将是无可弥补的遗憾。

驱动程序： Logitech 提供了易于安装的驱动程序，并且带有许多强化功能和方便使用的特殊设计，但支持 iFeel Mouse 的 9.2F 版驱动不能从 Logitech 网站下载，只能从光盘里获得，如果丢失或坏掉的话……自己想吧。另外，iFeel Mouse 系列也不能使用网上不断升级的 Logitech 通用驱动，这会屏蔽到 Immersion TouchSense 功能。但我们知道新版本驱动通常会加入新功能并除掉旧版 BUG。

光学感应： 谢天谢地，我不再需要清洁滚球和滚轴了，因为光学鼠标不需要这两个组件。然而同时我也失去了快速和瞬间大范围移动鼠标的能力。

别致的蓝色 Logo 灯： 新系列 iFeel Mouse 在鼠标背部设计了一个会发出蓝色光芒的 Logitech 标志灯，在晚上看特别有型！与此同时它也可以做为鼠标是否与电脑正确连接的指示灯，一个不错的设计。

有限的软件支持： 目前来说，支持 iFeel 技术的游戏和软件数量有限，甚至一下就能把它们数出来——《MDK2》、《Soldier of Fortune》、《GL QUAKE》、《Gruntz》、《Half－Life》、《Slave Zero》、《Nocturne》和《BattleZone 2》——鉴于 Logitech 在业界的号召力，将来更多游戏和软件支持这项技术应该是毋庸质疑的。但现在你只能在上述游戏中体会 iFeel 的神奇。考虑到 TouchSense 技术那复杂的参数控制和设定，我们必须给游戏厂商多一点时间来熟悉它的应用。

最后的话

对于这只折合人民币超过 600 元的鼠标来说，或许吆喝地再精彩也不会立即有更多的人去购买，因为实在太贵了。但 iFeel MouseMan 所体现出来的完美工艺、典雅造型和舒适的手感都是同样具有力反馈技术但价格要便宜的 iFeel Mouse 所不能比拟的。更不是市面上那些十几或百来元鼠标所能相提并论。除了光学技术造成的先天缺陷外，我们没能挑出它更多的毛病。如果说售价是它畅销的最大敌人，那么请看过 iFeel MouseMan 内部结构以后再下定论：好东西总是需要付出相应代价，特别在你想尝鲜的时候。鉴于某些原因，我们未能在本文公布 iFeel MouseMan 的内部结构照片，但可以肯定地告诉各位，看过里面的机构和工艺后，你会和我们有同样的想法：这么 High－Tech，鼠标不用做到如此夸张吧？！这是我们对 iFeel MouseMan 的忠实评价。■

作者主页：http://www.pcpop.com

更快、更高、更强！

——初探 nVIDIA GeFORCE3 图形加速芯片

nVIDIA GeFORCE3

The Infinite Effects GPU

February, 2001

文/聂力峰　编辑/Chance

2000 年末 nVIDIA 收购了 3dfx 公司，总算去掉了多年的一块心病，可以安心开发下一代芯片 NV20 了。2001 年 2 月 26 日，nVIDIA 终于完成该芯片的研发，并正式将其定名为 GeFORCE3。

GeFORCE3 的性能相对于眼下正当红的 GeFORCE2 来说，可谓又上了一个台阶。它的最大特点在于具备完全可编程的 GPU(图形处理单元）和采用新的显存架构。另外高速 Quincunx FSAA 全屏反锯齿技术和其他众多新功能也使它比 GeFORCE2 GTS 更胜一筹(图－01)。相对于新产品拥有的强大性能，其价格也同样不菲：64MB 显存的 GeFORCE3 板卡，售价高达 6 百多美元，而 128MB 产品更要近 1 千美元。

图－01

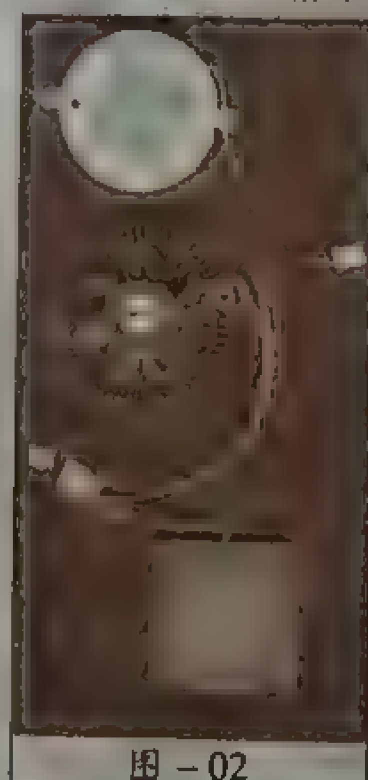
可编程 GPU 与 FSAA

您还记得创新的 SB Live!系列声卡吗?它所用的 EMU10K1 音频处理芯片，就使用了可编程技术。于是只要通过升级驱动，玩家就可以几乎无限地增强板卡性能。GeFORCE3 的可编程 GPU 也以相同的原理为游戏和应用软件开发者带来方便。

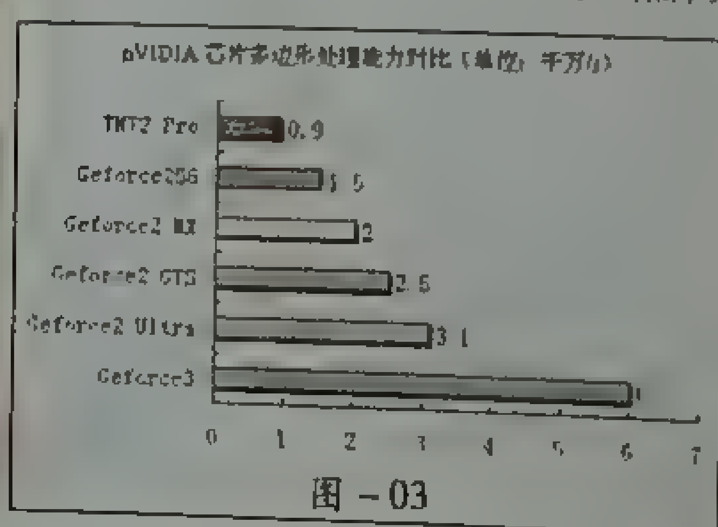
对于 FSAA 抗锯齿，喜欢玩 3D 游戏的人应该不陌生。不过遗憾的是，目前的抗锯齿技术，一旦打开后会导致显卡性能急剧下降，GeFORCE2 的 FSAA 是产品发表后，又通过修改驱动程序而实现的，基本属于软件支持的特效。面对这个问题，nVIDIA 在 GeFORCE3 中使用了硬件 HRAA(高清晰度反锯齿技术)来实现 FSAA 全屏反锯齿效果。它采用新的 Quincunx 模式来实现高速全屏反锯齿。可以用 2 倍反锯齿的代价获得目前 4 倍反锯齿的画质。和以前其他显卡所采用的，对场景和物体整体进行高分辨率渲染的方法不同，GeFORCE3 使用更简单的方式。它在画面显示前对象素采用 5 点(Quincunx)采样对比，从而消除屏幕锯齿。据 nVIDIA 宣称，这种技术可以较小的性能牺牲来达到和以前"超级采样"一样的效果。

强劲的性能

GeFORCE3 相对 GeFORCE2 芯片是全新设计的新一代产品，芯片内部晶体管数量大大增加：从 GTS 时代的 2 千 5 百万增加到了 5 千 7 百万。这个数字甚至超过了 CPU 中晶体管的数量。现在 Intel Pentium Ⅲ 也不过集成了 2 千 8 百万，最新的 P4 内部也只有 4 千 2 百万左右的晶体管。当然，集成如此庞大数量的晶体管，GeFORCE3 的发热量也迅速增大。虽说采用了 0.15 微米工艺，但是其发热量也不会小到哪里去。甚至在 GeFORCE3 还没正式发布时，各显卡厂商就设计好了自己的强力散热风扇。这些风扇可谓不惜工本制作的顶级附件(图－02)。



图－02



图－03

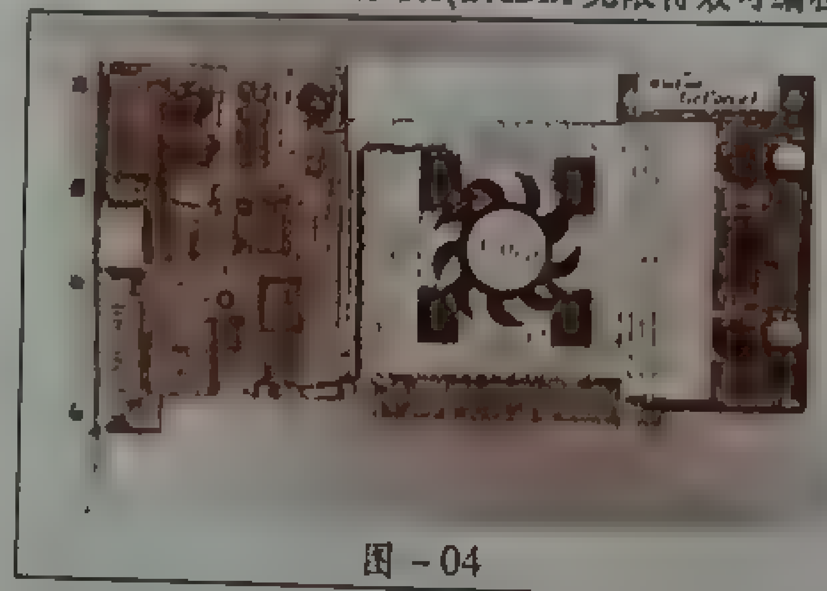
在渲染流水线上，GeFORCE3 和 GeForce2 GTS 一样使用 4 条象素渲染管线。每个管线中集成两个纹理处理单元，可以在一个核心时钟周期内渲染 4 个双纹理单元。但 GeFORCE3 采用了新的渲染技术和方式，所以实际能力以数量来计算大约比 GeForce2 GTS 提高了 1 倍(图－03)。

HSR 隐面消除技术

nVIDIA 这次在 GeFORCE3 上采用了隐面消除（Hidden Surface Removal)技术。进行 3D 应用时，具有 HSR 功能的显卡会将从玩家角度看不到的景物自动屏蔽掉，不予计算。这样大大降低了显卡处理的负荷，使游戏速度有明显提高。

更多新特点

GeFORCE3 nfinite FX(nVIDIA 无限特效可编程引擎）能够让软件设计者使用多种特技来制作画面，而且强大的可编程特性允许制作者更多的自由发挥。在 GeFORCE3 中 nfiniteFX 引擎和传统的 GPU 引擎是分离的，所以这可以保证它和原来的 DirectX 7 完全兼容，同时又轻松的与 DirectX 8 并轨。



图－04

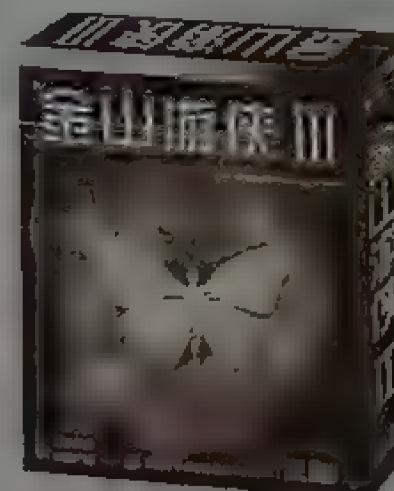
标准版的 GeFORCE3 显卡，显存采用 64MB 的 3.8ns 颗粒 DDR SDRAM，生产厂家为 EliteMT。在 GeFORCE3 的技术说明中写着，GeFORCE3 最高可以支持 128MB 本地显存，这和 GeForce2 GTS 一致。但由于 GeForce2 GTS 的性能限制，我们没有看到采用 128MB 显存的实际产品。但 GeFORCE3 就不同了，由于芯片本身强大的性能，估计在面向高端用户的产品中真会出现采用 128MB DDR 的产品。另外 3.8ns 的 DDR 显存，相信会为 GeFORCE3 带来不错的超频能力(图－04)。

GeFORCE3 在显存线路方面采用 128bit 位宽设计，而且加入了 Light-speed Memory Architecture(闪速内存体系)，这样大大缓解了显卡性能的瓶颈——显存带宽。在理论上以 230MHz 运行的 DDR 显存，数据带宽可以达到 7.36GB/S；如果在 250MHz 下运行，可以达到 8.36GB/S 的峰值速度，这与 GeForce2 GTS 的 5.2GB/S 的带宽相比，几乎提高了一倍。

由于采用 0.15 微米技术，所以芯片运行频率也可以近一步提高。刚刚推出的 GeFORCE3 核心频率是 200MHz，但相信 nVIDIA 也会采取以前的做法，让 GeFORCE3 使用不同频率来划分档次。以制造工艺而言，GeFORCE3 运行在 250MHz 频率下应该不成问题。■

Game 与你同在，游侠不可替代

——初探《金山游侠Ⅲ》



文/夜未央　编辑/Chance

有种玩游戏，就别怕失败……

——搏派言论

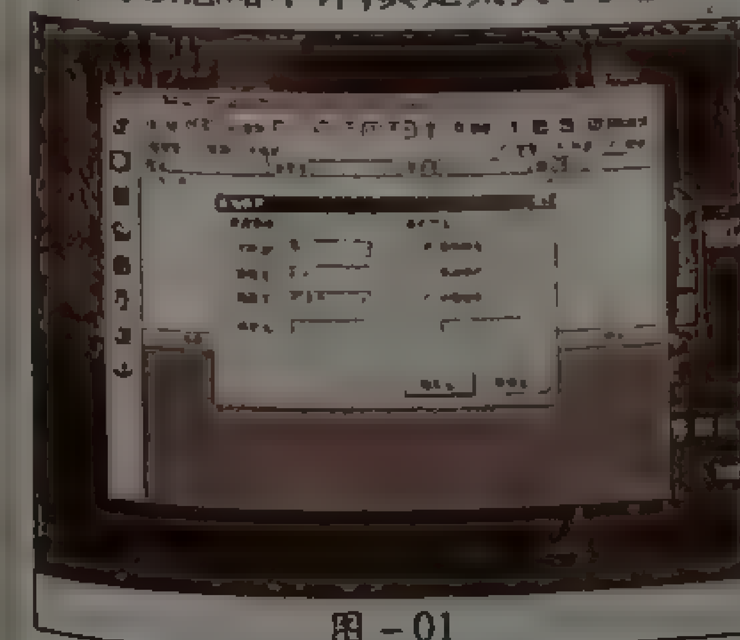
玩游戏如果不改，就会耗太多时间；耗太多时间，就会影响学习工作；影响学习工作，就会招父母埋怨兼少赚许多 Money；少赚 Money，就会追不到可爱 MM；追不到可爱 MM，就只有去玩 H－GAME；可如果不修改，连 H－GAME 也玩不好……（编：喂，这之间好象没必然联系吧）；所以，我们还是要做修改这件很有前途的事！　——狂派的言论

当玩家还为是否修改游戏争论时，《金山游侠Ⅲ》已经从舌战中逐渐完成。它将成为诸多游戏玩家的通关法宝。

游戏修改——随心所欲

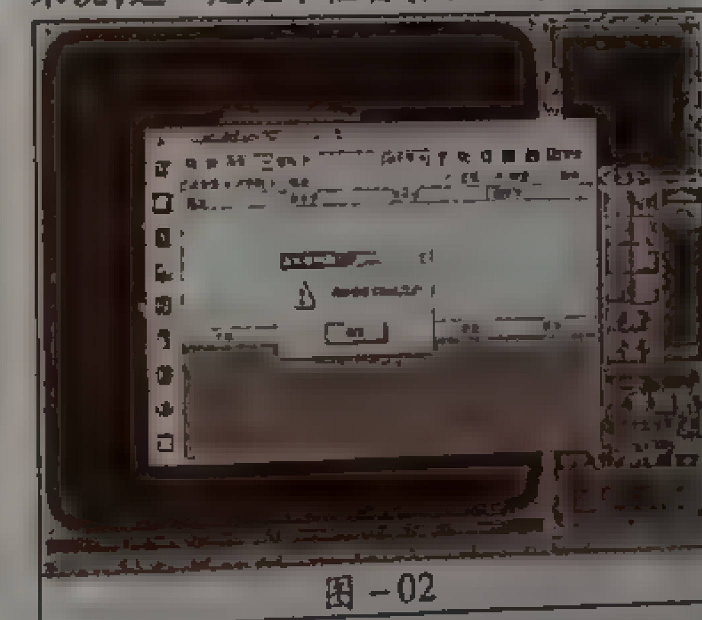
金山游侠Ⅲ数据拦截功能强大。启动后，游戏过程中按下［＊］，无须切换屏幕就弹出修改界面(图－01)。拖动窗口，屏幕没有丝毫抖动。另外，为兼容 FPE 用户操作习惯，游侠对弹出和切换两种修改模式都做保留。相信许多骨灰级玩家都长出了一口气。

玩家最关心修改速度。中断游戏而修改是件不爽的事情，要是搜索速度慢，查找次数多，更是痛苦。金山游侠Ⅲ能精确定位游戏在内存所占空间，大大减小搜索范围，从而使搜索更简洁有效。笔者以《英雄无敌》做测试。输入数值后 3 秒，游侠列出地址表后暂回游戏。当数值发生变化时进行 2 次查找，这次时间更短，几乎可以忽略不计，真是太爽了。修改时我故意输了个天文数字，想造成地址越界（以前几个修改工具都是被这招搞翻)，没想到游侠竟提出警告：数据可能溢出，是否继续？还给出建议值。玩这么久，这情况是头次遇到。



图－01

修改游戏总碰到这样的情况：某些数据没有确定数值，而表现为状态条。要修改此类数据，得借助模糊搜索。由于模糊搜索的复杂性，许多同类工具在这方面都表现得很薄弱，甚至不具此项功能。游侠在这方面比较突出。模糊搜索的界面非常直观，输入［＋］、［－］就能智能搜索，对于许多格斗或射击类游戏迷来说，这一定是个福音(图－02)。



图－02

遥想 DOS 时代的游戏修改，最有效的就是直接修改内存地址。说到这里，许多人要笑我老古董。其实这项功能今天还是大有用处。首先修改速度非常快，其次修改结果可以保存，下次用直接调用就可以，不必反复查找。这项功能有个好听的名字——"金手指"。

修改过程中，我注意到一些细节。例如，游侠建立任务时，有许多默认选项，如"金钱、体力、木头"等等。这样我不必反复输入这些名称，看来做游侠的人本身就是 GAME FANS，否则怎么会有和我一样的想法？另外，修改体力、金钱、血格的时候，非常想一次搞定。本来这些数字就常是连续放置的。游侠又因此提供了联合查找功能。3 个数值一次摆平。

还有，像"变速齿轮""一键 N 招"这些功能也蛮吸引人。变速齿轮是调节游戏速度的，战斗时将速度调慢，走路时把时间加快，特别提高效率。碰到很面的格斗时，"一键 N 招"能帮大忙：它可以设定绝招或连发，一键代替几个键盘组合，不信你试一下。

游戏抓图——定格精彩

游戏截图功能各修改软件都比较重视。抓图质量相差无几，优劣主要从易用性考量。玩家都不想中断游戏抓图，这点游侠处理得比较好，游戏进程中可以用热键激活，自动保存画面。玩家可以选择全屏、窗口、区域 3 种模式。游侠的壁纸按钮很实用，截图完毕轻轻一点，直接生成壁纸。256 色模式的游戏，游侠截图功能同样值得信赖，不会出现颜色失真。

攻略秘技——信手拈来

游侠Ⅲ精选 1 千 5 百篇著名游戏的攻略秘技，内容丰富方便查找。它们按游戏种类划分，你可以轻松找到需要的内容。这些在线攻略同样支持不切换窗口的弹出功能。

游侠Ⅲ甚至内置游戏搜索引擎，你可以直接上网下载更多的攻略，金山还为注册用户定期推送新秘技。

金山游侠Ⅲ是一款集修改、抓图、攻略为一体的全功能游戏伴侣。它为玩家提供了一个全功能游戏平台，招你玩得更酷、更爽。■

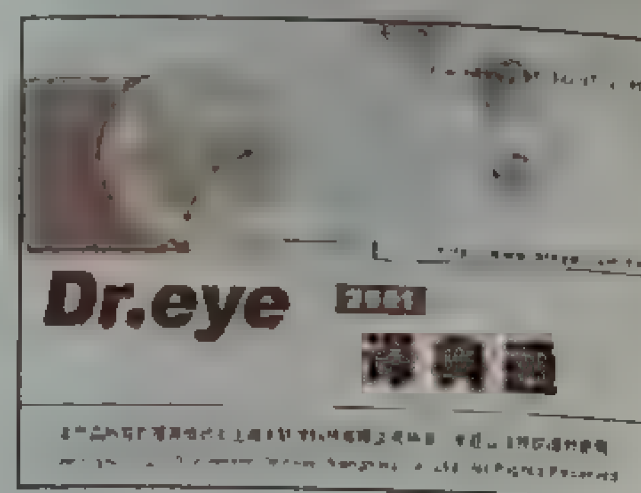
参考价格：人民币 38 元

免费咨询电话：800－810－5770(金山公司)



《译典通》一点就通

——《Dr. eye 2001 译典通》试用小记

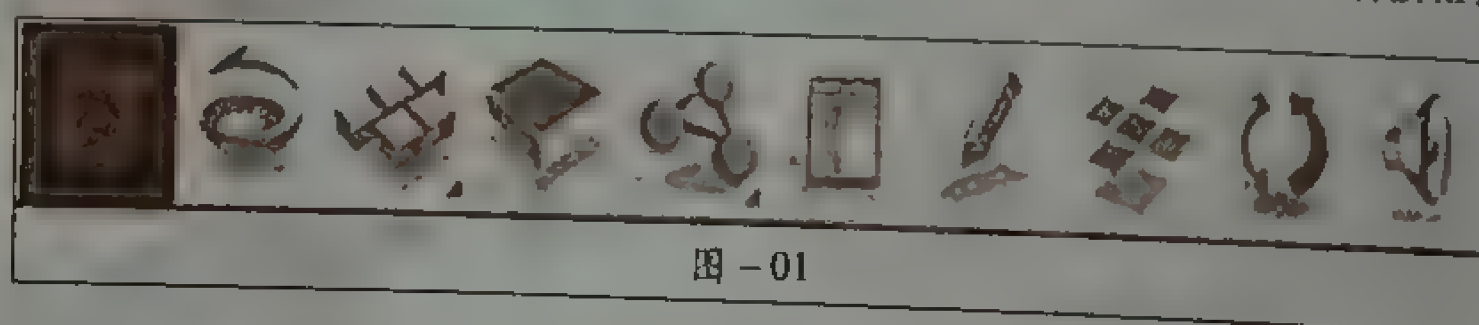


文/Racer 编辑/Chance

近日，笔者从北京华彩拿到其最新出品的翻译套装软件《Dr. eye 2001 译典通》（以下简称 Dr. eye）超值版。它采用 DVD 盒外附硬纸套式的包装，内含“知讯平台”和“全文翻译”两张光盘，定价仅 36 元（其中，后者是以 1 元价格附送），总体上算是物有所值。说实话，笔者一直以为现阶段全文翻译系统都不具备太高实用性，因此我主要试用了其中的及时翻译工具“知讯平台”。

第一步当然是安装。Dr. eye 安装界面很正统，与大陆流行的《金山词霸 .net 2001》比起来要简朴得多。软件提供典型、精简和自定义 3 种安装方式。遗憾的是，前两种方式并不给出组件列表，而是点击后直接安装，用户并不清楚其间差异。因此笔者选用了自定义安装。软件最大安装 160MB，最小 56MB，我选用最大安装。“知讯平台”提供即时翻译、即时辞典、即时写作、即时语音、多语智能输入法、文件通和多语浏览等 7个功能。而“全文翻译”部分只是在此基础上增加全文翻译和网页翻译两项功能，同时在原控制列上增加了相应按钮（图－01）。

这款软件的制作者上海英资达公司（听名称似乎和《脊迷词王》的英业达有什么关系）在 Dr. eye 中采用了全新的即时引擎技术（Instant Engine），辞典内置中英双向 40 万大字库，据称是在港台地区用户最多的即时翻译软件，并曾获台湾多个产品奖。下面我们就简单介绍一下它的各项功能。



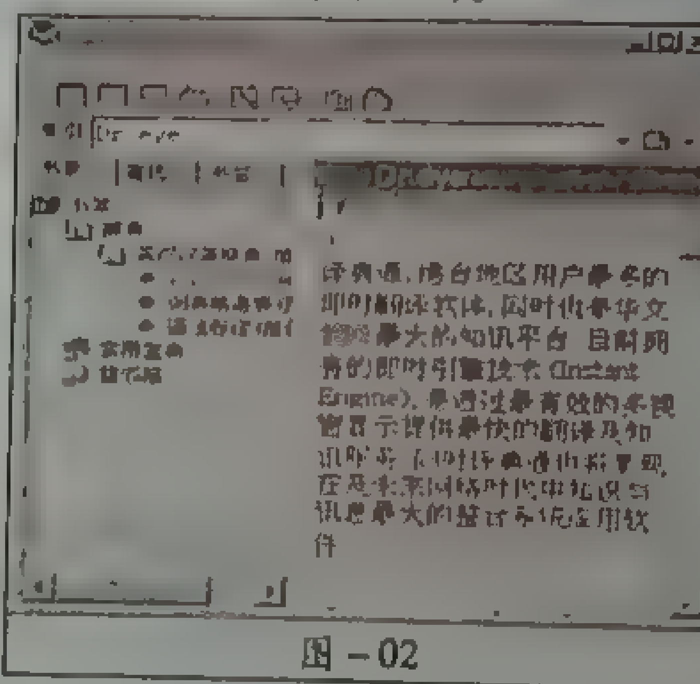
图－01

[即时翻译]

即时翻译窗口分为浮动和固定两种，使用者可视个人习惯设定。按下即时翻译窗口上的锁定窗口图标，可将它变为固定位置窗口，并能在桌面上任意拖放。鼠标指向窗口中的三角标示时还可以得到更详细解释。若打开显示多窗口功能，则最多可保留 5 个即时翻译的固定窗口。

[即时辞典]

点击控制列上的相应按钮可以唤出辞典窗口，目前提供了英汉 汉英辞典、用法辞典、语法辞典和商务书信大全等，支持辞典切换选择，允许用户按词条的关键词逐一浏览（图－02）。



图－02

[即时语音]

即时语音的资料库拥有中英文合成发音和 8 千个单词的商品质真人发音资料，支持任意窗口内文字发音。只需选中文字，再点击控制列上的即时语音按钮就可以自动识别中/英文并发出正确读音。

[即时写作]

即时写作功能可以协助用户完成英文稿件的撰写，即用户在写作时能够享受即写即查的辅助功能，写到哪里翻译就跟到哪里。一旦出现拼写错误，Dr. eye 还会马上报错，看得见，听得到。

[文件通]

文件通可以实现中文简繁体间的转换，目前支持 TXT 和 HTML 格式的文档。

[多语浏览]

点击控制列上的多语浏览按钮，就会弹出多语选择菜单，对于不同内码的文字，可以通过多语自动识别或使用者指定内码两种方式对中文简体（GB）、繁体（BIG5）、日文（JIS/S－JIS/EUC）和朝鲜码（KSC）文本进行浏览。

[多语智能输入法]

采用了多种先进技术如智能、模糊和自建词技术等，同时首创智能注音、删除自建词、日文短语自动匹配以及汇入汇出等新技术。

上面介绍的是“译典通”知讯平台的主要功能，经过一段时间试用，笔者的感觉是这款软件更适于网络用户。因为网络用户接触多种语言资料、多种文件格式的机会比较多，因此不仅需要即指即译等翻译功能，更需要软件能够支持多语浏览、文件转换及多语输入等功能。至于“全文翻译”和“网页翻译”，我觉得只是“仅供参考”吧。■

参考价格：人民币 36 元
咨询电话：021－64665276（上海英资达公司）

驱 动 之 家

——每月 Power Up!

文/驱动之家·小晔 编辑/Chance

编者按：驱动程序的优劣对于充分发挥电脑硬件性能有至关重要的作用，及时更新驱动，优化设置对游戏玩家而言，更是不可或缺的动作。它可以让游戏运行问题更少，速度更快，画面更美…… 为此，“玩家讲武堂”和国内最具知名度的专业驱动信息站“驱动之家”（http://www.mydrivers.com）自本月起合作推出同名专栏，及时向玩家报告各类常见硬件的驱动升级信息，未来更会带给您驱动知识讲解、升级优化技巧、不同版本驱动横向对试等更多精彩内容，敬请期待。

[视频区]

■ nVIDIA 显卡公版驱动 10.80

适用平台：Windows 9X/ME
发布日期：2001 年 3 月 7 日
对应型号：TNT；TNT2 Vanta/M64/TNT2/TNT2 Pro/Ultra/；Aladdin TNT2；GeFORCE 256/DDR/Quadro；GeFORCE2 MX/Quadro2 MXR/GTS/GTSPro/GTS Ultra/Quadro2 Pro
相关信息：这是首款正式支持 GeFORCE3 的 nVIDIA 公版驱动，据国外测试表明性能有相当幅度提升。
文件长度：2.44MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/W9x－1080.zip

■ nVIDIA 显卡公版驱动 10.80

适用平台：Windows 2000
发布日期：2001 年 3 月 7 日
对应型号：TNT；TNT2 全线；GeFORCE 全线；GeFORCE2 全线；GeFORCE3
文件长度：2.51MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/W2k－1080.zip

■ 3dfx Voodoo 4/5 显卡 x3dfx 版

适用平台：Windows 9X/ME
发布日期：2001 年 2 月 22 日
对应型号：Voodoo 4 4500AGP；Voodoo 5 5500AGP/PCI
相关信息：3dfx 消失了，nVIDIA 的支持也不见踪影。一群离开但还热爱着 3dfx 的（北爱尔兰分公司）员工组成了 x－3dfx Team。他们继续为 Voodoo 产品的用户提供驱动升级。这是他们推出的最新驱动。新版修正了使用 FSAA 功能时发生的一些问题及多款游戏中的贴图错误。这款驱动只带有核心文件，不包含 3dfx Tools 选项设置工具，你需要先安装以前版本驱动，然后用它来升级核心程序。
文件长度：2.15MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/VSWin9xME1.exe

■ MatroxG400/450 系列显卡 PowerDesk 5.15.005 版

适用平台：Windows 2000
发布日期：2001 年 2 月 27 日
对应型号：Millennium G400/MAX 全系列（不含 Marvel G400）；G450 全系列（不含 e450）
相关信息：修正运行《Viewperf》v.6.1.2 时的屏幕刷新问题，修正《AutoCAD 2000》中，绘制图形出现的缺块问题。
文件长度：2.75MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w2k_551.exe

■ Matrox G400/450 系列显卡 PowerDesk 6.50.008

适用平台：Windows 98/ME（不含 Windows 95）
发布日期：2001 年 2 月 27 日
对应型号：Millennium G400/MAX 全系列（不含 Marvel G400）；G450 全系列（不含 e450）
相关信息：修正了在《兵人》（Expendable）中的贴图错误，修正了当《DVD Max》打开后 QuickTime 格式视频片段不能在 TV 播放的问题，《Alice》中出现的暗纹理错误得到改正。
文件长度：3.01MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w9x_650.exe

■ ATI RADEON 系列显卡 4.13.7089

适用平台：Windows 9X/ME
发布日期：2001 年 3 月 2 日
对应型号：ATI RADEON 全系列产品
相关信息：全面支持 DirectX 8；在[Direct3D]标签页加入了 [W－Buffer] 和 [Alternate Pixel Center] 选项开关，建议勾选该项目以提升效能；修正了部分游戏在 OpenGL 下的贴图错误；整体性能有小幅度提升。此版为多语言版，支持简体中文。
文件长度：14.65MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w9x_radeon_4_13_7089.zip

■ ATI RADEON 系列显卡 5.13.01.3102

适用平台：Windows 2000
发布日期：2001 年 3 月 7 日
对应型号：ATI RADEON 全系列产品
相关信息：该版本针对 DirectX 8 优化，支持 ATI 新推出的 Multimedia Center 多媒体播放中心 7.1 版。这是 ATI 官方发布的，附带技术支持版本。
文件长度：9.17MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/w2k_radeon_5_13_01_3102.exe

■ Intel i752 显示芯片 PV 6.2

适用平台：Windows 9X/ME
发布日期：2001 年 3 月 3 日
对应型号：Intel 810/810E/810E2/815/815E/815EM 芯片组主板的板载显示芯片
相关信息：加入了对硬件 DVD 运动补偿的支持，影片播放效果更平滑流畅；新加入对 810E2 及 815EM 两款芯片组支持；加入了 848×480 象素特殊分辨率的选项；针对 DirectX 8 进行优化，修正了游戏《Madden Football 2001》中纹理错误问题；改正当从“挂起或待机”模式恢复后屏幕显示错乱的问题。
文件长度：6.2MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/810815win9x62.zip

■ 华硕 ASUS 基于 nVIDIA 芯片的部分显卡驱动 6.31c

适用平台：Windows 9X/ME
发布日期：2001 年 2 月 19 日
对应型号：ASUS V3800/6600/6800/7x00 VANTA 2000/CUA 系列
相关信息：这是华硕发布的正式版本，基于 nVIDIA 公版 4.12.01.0631 核心
文件长度：3.59MB
下载链接：http://file2.mydrivers.com/display/631cw9x.zip



■ 艾尔莎 ELSA GeFORCE 系列部分显卡驱动
适用平台:Windows 9X/ME
发布日期:2001 年 3 月 8 日
对应型号:GLADIAC GeFORCE2 GTS/MX/ULTRA
相关信息:该版本驱动基于 nVIDIA 公版 4.12.01.0756 核心,支持 ELSA 显卡的视频输出。
文件长度:2.48MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/ELSAGLADIAC_W9X.ZIP

■ 艾尔莎 ELSA TNT2 系列部分显卡驱动
适用平台:Windows 9X/ME
发布日期:2001 年 3 月 8 日
对应型号:ERAZOR Ⅱ/Ⅲ/Ⅲ LT/Ⅲ Pro/X/X2
相关信息:基于 nVIDIA 公版 4.12.01.0756 核心的 ELSA 驱动
文件长度:2.48MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/display/ELSA_W9X.ZIP

[主板区]

■ 威盛 VIA 4-in-1 驱动 4.29 官方版
适用平台:Windows 9X/ME/NT4/2000
发布日期:2001 年 3 月 14 日
对应型号:采用 VIA 芯片组的主板
相关信息:4-in-1 驱动包括 IDE 设备 3.011 版、AGP 设备 4.05b 版、IRQ Routing 设备 1.3a 版和 VIA Inf 配置文件 1.20a 版。这是 VIA 官方发布的最新版本,较前版有明显性能提升,可以放心使用,推荐更新。
文件长度:908KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/board/4in1429v(a)1.zip

■ 磐英 Epox 主板 BIOS
发布日期:2001 年 2 月 19 日
对应型号:EP-8KTA3、EP-8KTA3+
相关信息:修正系统启动停止于除错卡 C0 位置的问题;解决 CMOS 自检需按 [F1] 键的问题。
文件长度:256KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/bios/8kt31219.bin

■ 磐英 Epox 主板 BIOS
发布日期:2001 年 3 月 14 日
对应型号:EP-3S2A5/EP-3S2A5L
相关信息:修正了 EP-3S2A5 主板 "PostMan" 不能正常工作的问题;修正了 "Spread Spectrum Modulated" 设置为 [Enabled] 后不能工作的问题;修改电压调节最高可达 +0.35V。
文件长度:512KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/bios/3s251305.bin

■ 微星 MSI 主板 BIOS
发布日期:2001 年 2 月 25 日
对应型号:MS K7T Pro2
相关信息:这是微星为 DIY 发烧友(官方称为 Power Users and Overclockers)制作的 1.0B16 特别版。它内建 4 路内存交错功能(VIA 芯片组尽管功能多,但性能不如 Intel 芯片组,尤其是内存带宽效能方面。开启 4 Way InterLeave 功能后有明显改善),并且提供更多的 CPU 核心电压和频率比率选择。新版本 BIOS 还提升了 DRAM 刷新时间、AGP 性能以及 IDE UDMA 性能。
文件长度:231KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/bios/K7TPro2.exe

■ 华硕 ASUS 主板 BIOS
发布日期:2001 年 3 月 12 日
对应型号:ASUS A7V133
相关信息:最新 1004 版 BIOS。
文件长度:210KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/bios/A7V1331004.zip

■ 华硕 ASUS 主板 BIOS
发布日期:2001 年 3 月 12 日
对应型号:CUSL2(无板载音频芯片)
相关信息:最新 1006A 版
文件长度:213KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/bios/CUSL2without_Onboard_Audio1006A.zip

◆附属工具:华硕主板 AFLASH 工具
发布日期:2001 年 3 月 12 日
适用平台:DOS 实模式
对应型号:ASUS 全系列即插即用主板
相关信息:1.34 版
文件长度:66KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/bios/aflash134.zip

[磁盘区]

■ 英特尔 Intel 芯片组硬盘驱动
发布日期:2001 年 2 月 24 日
适用平台:Windows 9X/ME/NT4/2000
对应型号:i810/815/815E/815EP/820/840/850 芯片组
相关信息:最新 Ultra ATA Storage 驱动 6.10.006 beta Candidate 2 多语言版,安装后让您的系统充分发挥 ATA Ultra DMA 硬盘技术带来的性能优势。早先 2 月 12 日发布的 Beta 版出现非常多的问题,现在已经得到修正。
文件长度:5MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/disk/betaata2_multi.exe

[音频区]

■ 创新 Creative 声卡软件播放器
发布日期:2001 年 2 月 15 日
适用平台:Windows 9X/ME/NT4/2000
对应型号:SB16/AWE32/AWE 64/Ensoniq Audio/ Vibra 128/PCI 64/PCI 128/Live!、MP3 播放器 NOMAD Ⅱ/ⅡMG/JukeBox
相关信息:这是 Live! Ware PlayCenter 2 最新 2.20 完全版。新版播放器支持 Audio CD、WAV、MP3、WMA、MIDI、VCD 等音/视频格式;支持向硬件 MP3 播放器传送 MP3 和 WMA 文件;拥有无限制的 MP3 和 WMA 压缩功能;支持 CDDB 2 数据库;支持 EAX 特效。另外,这个版本还拥有更换 Skin(皮肤)的功能,内置 6 套 Skin。它支持 Winamp 的 M3U 播放列表。推荐所有 SB 声卡用户更新。
文件长度:15.06MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/sound/pc2webf1.zip

■ 创新 Creative SB Live! 声卡驱动补丁
发布日期:2001 年 2 月 17 日
适用平台:Windows 2000
对应型号:SB Live! 系列声卡
相关信息:这是 SB Live! SPDIF 输出的 AC-3 补丁,可以让支持 4 声道的 SB Live! 系列声卡在 Windows 2000 下使用 SPDIF 输出 AC-3。将压缩包中 devcon32.dll、devldr32.exe 和 sblfx.dll 复制到 [..\winnt\system32\] 目录下;将 emu10k1f.sys 和 sfman.sys 复制到 [..\winnt\system32\drivers] 目录下即可。
文件长度:425KB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/sound/liveac3.zip

[输入设备]

■ 罗技全系列鼠标驱动 9.26 Build 111 简体中文版
发布日期:2001 年 2 月 28 日
适用平台:Windows 9X/ME/NT4/2000
对应型号:罗技鼠标
相关信息:该驱动附带工具组功能强大,使用方便,更可贵之处在于,它可以应用在非罗技鼠标上,建议所有鼠标用户使用。
文件长度:3.55MB
下载链接:http://file2.mydrivers.com/input/926b111cs.exe

■

本月资讯速递

丽台科技

在 nVIDIA 公布最新图形加速芯片 GeFORCE3(代号 NV20)不久,丽台近日即推出对应产品 WinFast GeForce3 显卡(图-01)。由于 NV20 线路设计与量产面对的技术难度远高于以往产品,所以这次选定的第一阶段发表厂商比之前少了一半。而丽台依然为人选者之一,其研发功力可见一斑。

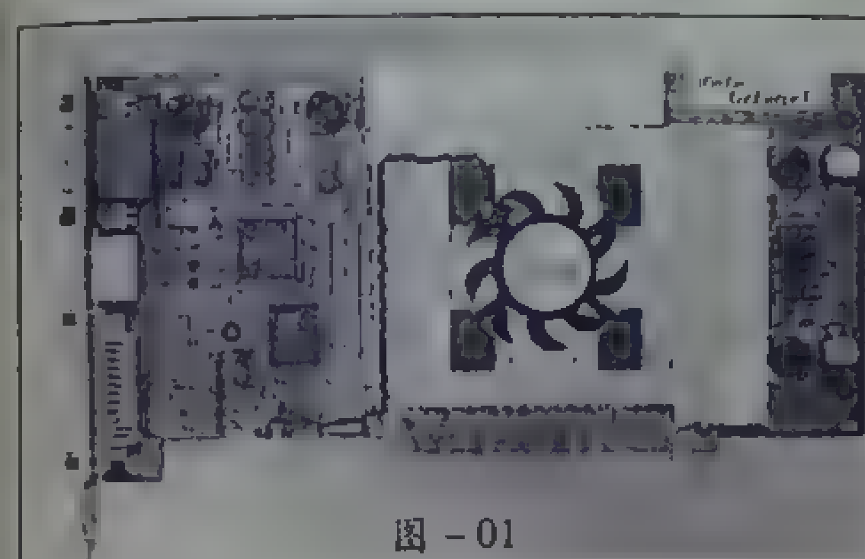


图-01

GeFORCE3 配备第 3 代硬件 T&L 引擎,全面支持 DirectX 8,配合丽台专业设计,此款新品带来的不仅是频率的提高。这片显卡可进行每秒 32 亿次取样的全屏抗锯齿操作、760 亿次浮点运算;每秒产生 4 千万以上多边形。3D 效果则支持顶点光影、像素光影、团状材质、立方体环境映像、投影材质、硬件光滑表面拆分、硬件凹凸映像贴图和向量像素等高复杂度运算。

丽台最新推出 64MB MX 显示卡 WinFast MX SH MAX。它采用 GeFORCE2 MX 芯片,64MB SDRAM,显卡默认频率 200/166MHz。作为超频显卡之王的丽台显卡以 WinFox 丽眼 H/W Monitoring 硬件监控软件做前导,搭配高画质线路设计,依靠长翅膀的散热风扇做后盾,再次充分发挥 MX 芯片的强大威力。

有用户询问,丽台问什么不在 MX 产品上使用 DDR 显存设计。原因如下:MX 芯片设计规定,如果使用 DDR,其数据传输只能跑 64bit,比起 SDR 的 128bit 并无显著提高,但成本价格却会上扬。所以丽台的这一设计,纯粹是出于品质、性能和价格的综合考虑。WinFast MX SH MAX 现已全面上市,相信不会让用户失望。

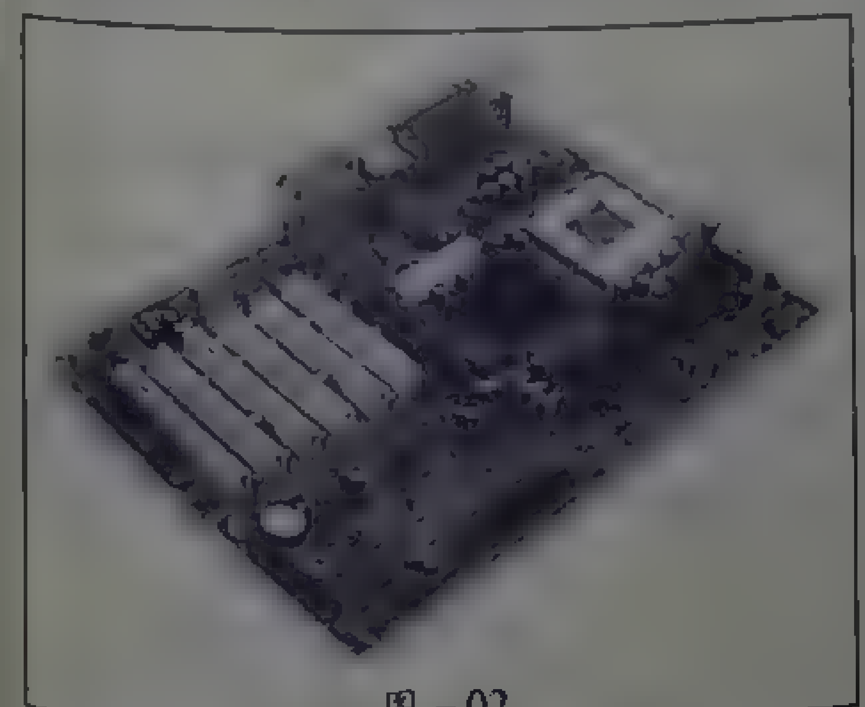


图-02

除去显卡外,丽台主板产品近日也有新动作——WinFast 9100AX 上市了(图-02)。这款采用 Intel 815EP 芯片组的主板支持 Socket370 CPU,可以 1MHz 为单位进行频率微调。它支持 UDMA 100 硬盘传输模式,配备 6 条 PCI 插槽,4 个 USB 接口。WinFast 9100AX 的 ICH2 芯片里集成了 Intel 网卡功能,在合理价位基础上,为玩家提供高性能网络环境;再配合丽台独有 X-BIOS 和 CPU 电压微调等保护,使您拥有稳定高效的电脑平台。WinFast 9100AX 集诸多特性于一身,定位于中高端用户。

艾尔莎国际科技

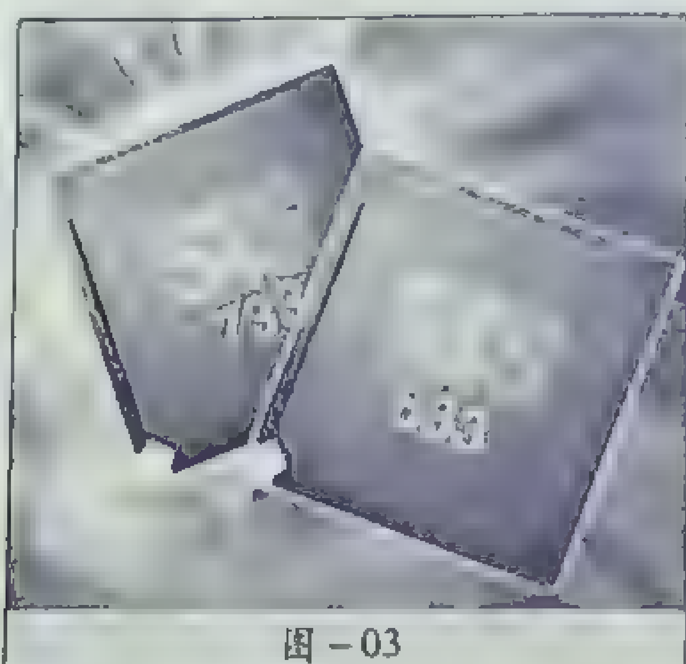
本月艾尔莎公司将采用 5.5 纳秒显存的白金版"影雷者 MX"显卡调价至人民币 999 元,以使更多消费者能享受到德国名牌带来的超值震撼。此次降价标志着艾尔莎向中低端市场进军的决心。白金版"影雷者 MX"芯片中内建两条 NSR 绘图管线,可同步处理 7 个像素效果,如雾化和透明等。它不单 3D 速度惊人,配合 Per-Pixel Shading 及第 2 代 T&L 引擎,显示效果更接近于现实世界。由于采用 5.5ns 高速显存,更可充分满足游戏玩家在超频方面的苛刻要求。随卡附带最新驱动及应用工具,让使用者在参数调节上得心应手。

另据本刊截稿前最新消息,"影雷者 MX"白金版近日起全部改用 5 纳秒显存。两者在数值上虽然只有 0.5 纳秒差别,但它体现出艾尔莎对品质无止境追求的信念。

同时,艾尔莎发布"影雷者 920"(GeFORCE3 芯片)顶级 3D 加速卡后,考虑到普通消费者需求,再次调整"影雷者 MX"普通版售价,由人民币 999 元降至 919 元。与白金版相比,普通版除显存采用 6 纳秒颗粒外,其他毫无缩水。

矽统科技

继去年底发表支持 DDR 内存的 SiS 635/735 开放架构单芯片后,矽统科技(SiS)为适应更多消费者不同需求,再推两款新品——SiS 633T/733(图-03)。为更好地占领低端市场,它们将继续采用开放式架构,但改为仅支持 PC100/133 规格


图－03

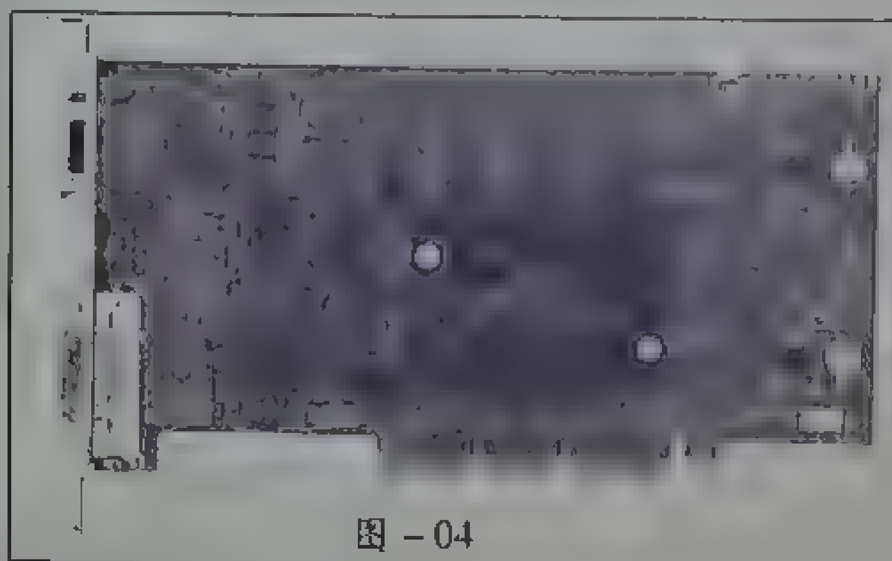
SDRAM。除此外与SiS 635/735相同，新产品采用先进的0.18微米工艺和677脚的BGA封装技术制造。SiS 633T支持Intel系列CPU，SiS 733支持AMD处理器。两块芯片已整合声卡、MODEM控制器，且拥有AGP 4×插槽；支持ATA 100硬盘、6个USB接口、6个PCI插槽；支持AMR、CNR和ACR插槽等。两款产品继续采用SiS 635/735特有的Multi－Threaded I/O Link传输技术，以提高芯片性能。

矽统表示，由于SiS 633T/733两款芯片组主要架构与SiS 635/735基本相同，供货时间也将相同，分别于2月底和3月底开始量产。SiS 633T/733T每万颗单价24美元，而SiS 635/735为29美元。由于目前全球市场对PC100/133 SDRAM需求仍远高于DDR SDRAM，因此主板厂商对于SiS 633T/733芯片组的兴趣与SiS 635/735相比有过之而无不及。从中不难看出这两款新品将是矽统占领低端市场的利器。

详细资讯请浏览该公司全球网站http://www.sis.com.tw。

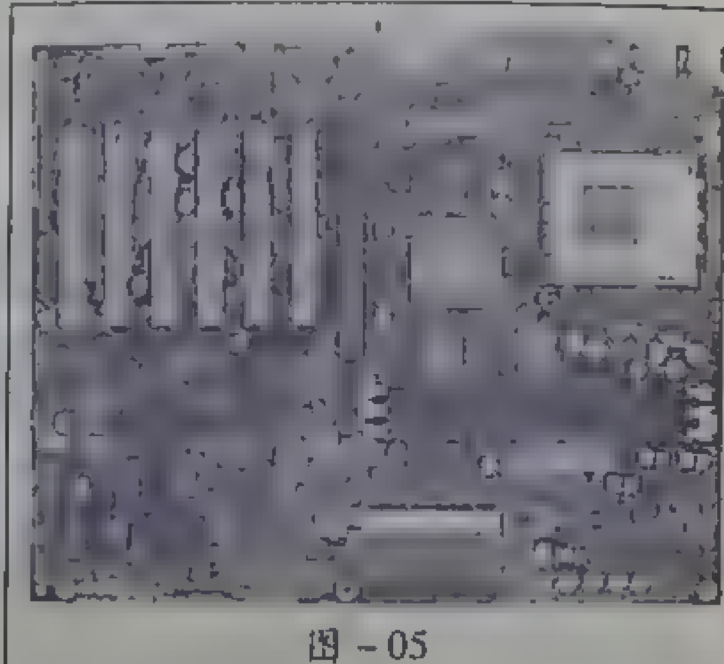
技嘉科技

技嘉本月推出GV－GF3000DF超级图形加速卡，以满足发烧级游戏玩家需求（图－04）。GV－GF3000DF凭借GeFORCE3芯片的无限特效引擎架构（The NfiniteFX Engine）和超高速内存管理架构（The Lightspeed Memory Architecture），可轻松处理高难度材质运算、大幅提高贴图效能。第3代T&L引擎，能处理每秒高达1亿5千万次的三角形转换，有效减少CPU负载，解决影像停顿不顺或材质贴图不细的情形。卡上配备64MB新一代DDR显存，时钟频率高达500MHz，效能超越上代GeFORCE2 GTS。全新AGP快写功能，配合350MHz的RAMDAC，支持2048×1536象素全彩模式。无论《极品飞车》或《雷神之锤》，你都可以在高分辨率下尽享游戏快感。GV－GF3000DF还特别为玩家增设数字讯号输出功能（DVI），未来配合平面液晶显示器，绝对是渴望超高效能及超高画质者的最佳选择。

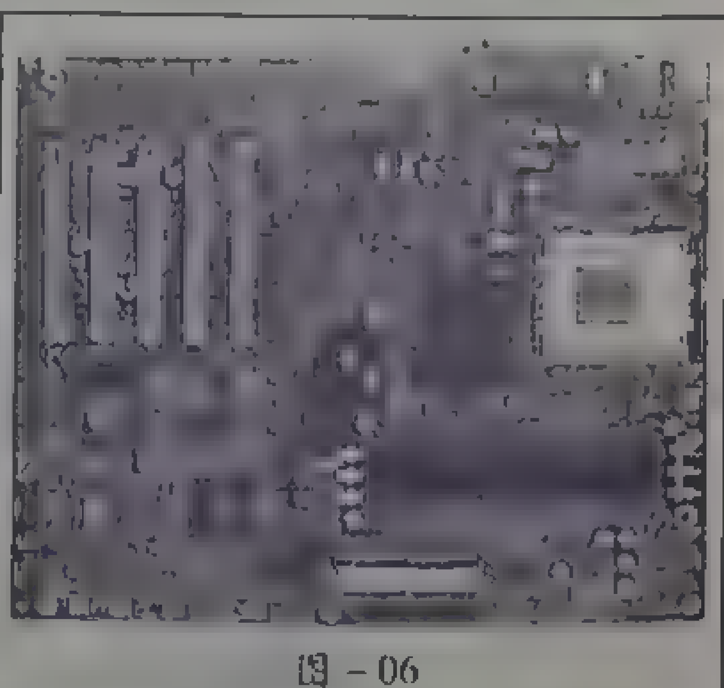

图－04

随机附赠DVD播放软件及游戏光盘，让您在家中也能享受影院及大型游戏机的视听感受。

主板方面，技嘉近日有两款产品上市。GA－7ZXR(Rev 2.2)在原有1.0版基础上，换用最新KT 133A芯片组，其VT8683A芯片提供AGP4×插槽，5个符合新PCI 2.2规范的PCI插槽和一个ISA/AMR插槽（图－05）。它支持AMD新款133MHz(FSB 266MHz)外频处理器；超级南桥686B芯片支持ATA 100高速硬盘。主板提供3组带测速功能的风扇电源接口，为系统稳定运行提供保护。板上集成创新CT5880的4声道音频芯片，满足多媒体游戏和DVD AC－3解码需求。GA－7ZXR带有技嘉双BIOS技术，可同时使用相同或不同版本BIOS，充分保护系统安全。GA－7ZXR板载Promise PDC 20265 ATA100控制器，可支持IDE RAID 0/1模式，为DIY发烧友提供极速硬盘效能或高标准数据保护。随机附带有芯片在Windows 98/ME/2000及Red Hat Linux下的驱动，更易于使用。该主板支持ACPI 1.0规范，具备网络、MODEM、键盘、PS/2或USB鼠标唤醒能力，支持高达1.5GHz的Athlon和850MHz Duron的处理器。


图－05

另一款主板新品是GA－7VTX主板(图－06)。它采用威盛KT266芯片组，同样支持AMD最新处理器。GA－7VTX支持DDR新一代内存，加上稳定充足的电流供应，满足您对高速AMD处理器及新一代系统架构的需求。对游戏玩家而言，畅游电脑世界，GA－7VTX所支持的DDR内存及AGP Pro显卡如鹰之双翼，帮助您展翅高飞。相同频率下，DDR内存频宽为传统PC100/133 SDRAM两倍，而AGP Pro插槽加强显卡电源供应，满足高级显卡的稳定需求。GA－7VTX支持ATA 100硬盘传输及6个USB接头。它采用威盛最新V－Link技术，使南北桥间的数据传递可达每秒66MHz。针对DIY用户，GA－7VTX也有贴心设计：除可用硬件设定外频及倍频外，您也可在BIOS中做CPU速率设定，或搭配技嘉专利的EasyTune Ⅲ，在Windows下也能轻松超频。GA－7VTX同样内建创新5880硬件音频芯片，使用者不必再买声卡。该主板支持IrDA红外传输，您可以更方便地传输资料。


图－06

技嘉科技近日以899元零售价展开3三款ATA100主板促销活动，将品牌主板传统的高中低3层市场格局打破。这是继年初技嘉以赛欧轿车为奖品实施大规模市场调查活动、推出硬件工程师认证培训及技嘉815EP芯片组产品网上有奖答题等行销活动之后，再次在市场行销上重拳出击。此次促销时间为3月20日至5月20日，为期两个月。参与促销的3款产品分别是采用VIA 694X，支持双处理器和ATA100的GA－6VXDC7；采用VIA 694X，附赠1394接口和支持ATA100的GA－6VX7－1394；以及采用VIA KM133，集成Savage 4显卡，提供AGP 4×插槽，附赠CT5880声卡和支持ATA100的K7主板GA－7ZMM。

更详细资料请访问技嘉科技中文网站http://www.gigabyte.com.cn。

金邦科技

内存生产厂商金邦科技近日推出128MB的DDR内存。这是在深受用户喜爱的"量身定做"金邦金条后，该公司发布的又一重要产品，您将很快在市场上看到它(图－07)。


图－07

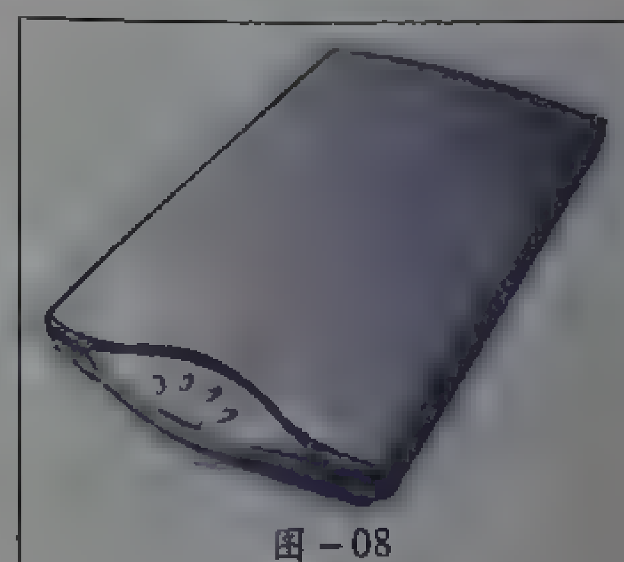
DDR内存由于在系统时钟上升沿和下降沿均能传输数据，因此带宽是现行SDRAM的两倍。金邦DDR 266 128MB内存采用8片16MB内存颗粒，封装形式为TSOPⅡ，184针管脚。内存颗粒上印有金邦科技特有的"金"字标签，便于消费者购买时鉴别。和金邦金条一样，金邦科技对金邦DDR 266提供"终身保固"、"不良品只换不修"的服务承诺。

鼎展科技 Mustek

3月9日，鼎展科技(Mustek)在京召开新闻发布会，隆重推出2001年明星产品——酷熊A计划中的3款新品A1、A2、A3。同时宣布今年产品线战略，即酷熊、酷熊A计划、白领系列和PS系列齐头并进，扩大消费层面。与A系列扫描仪同时亮相的还有白领2400、PS1、PS2以及以"网页制作器"为推广概念的低像素数码相机产品。

发布会上，鼎展科技与联冠资讯有限公司正式签订总分销协议，携手推进Mustek扫描仪在大陆的市场推广。北京联冠资讯是联想集团旗下主力参股公司，现拥有180多家代理商。双方携手，将实现更大范围优势互补与深层次资源共享，共同开创Mustek品牌在大陆市场的营销新局面。

鼎展此次推出酷熊A系列新品，最大亮点在于独有的内置光罩设计，标配透扫适配器，可以实现真正意义上的底片直接扫描。随着技术发展和消费水平提升，内置光罩将作为扫描仪未来发展趋势而成为扫描仪标配中不可或缺的部分。酷熊A系列另一特色在于超薄CCD感光器件。传统CCD扫描仪都很厚重，此次Mustek新品采用突破性技术，令体积和重量都实现"瘦身"(图－08)，更可实现对实物直接扫描。


图－08

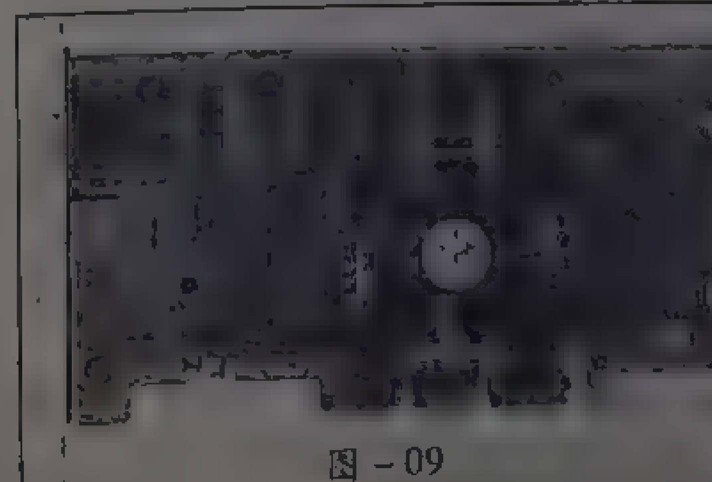
目前我国家用扫描仪配置比例仅为9%，同欧美的25～30%相比还有很远距离，市场潜力巨大，其销量正以每年近乎翻番的速度增长。除Mustek、Microtek和清华紫光3大品牌外，国外如HP、Epson，国内实力PC厂商如联想、实达等也开始介入这一领域。2000年，Mustek在大陆市场总出货量达到31.5万台，占国内总出货量46%以上，取得不俗的成绩。酷熊家族新品凭借性能、外观和价格等方面的优势，2001年将有更大作为。

微星科技

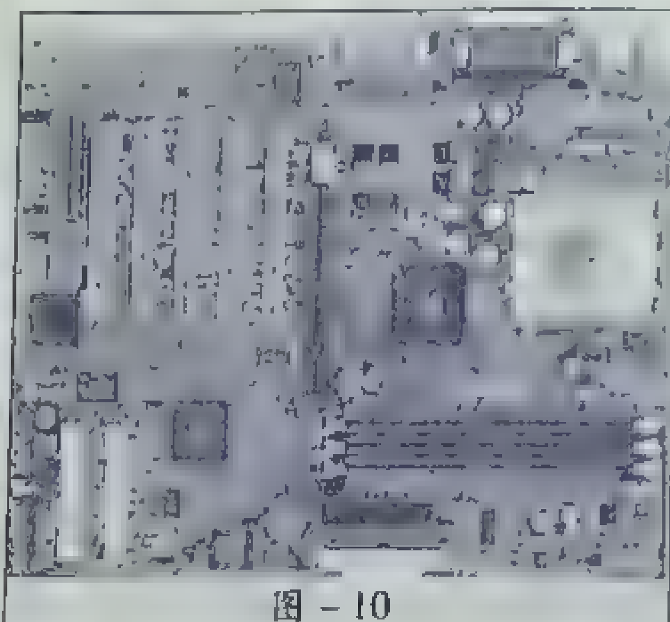
继去年取得优异的市场成绩后，微星科技再接再厉，近日新品不断。

近日微星科技紧密配合nVIDIA，第一时间推出基于GeFORCE3的品牌显卡——微星StarForce 8822(图－09)。该卡所采用的图形处理芯片，使用最新0.15微米工艺制造，集成5千7百万个晶体管，是GeFORCE2 GTS的1倍左右，浮点运算速度高达每秒750亿次。显存与核心频率分别达到460MHz和300MHz。在强大的nFinite－FX引擎支援下，能提供多种特殊渲染效果，使3D人物和环境更具真实性和震撼力。配以nVIDIA全新专利技术HRAA(高分辨率反锯齿)，更可产生高品质画面效果。微星产品向来用料上乘，不惜工本，此款StarForce 8822也不例外。微星还为玩家提供MSI DVD播放软件、专属驱动程序和3D! Turbo2000超频工具，使您在虚拟世界中更加得心应手。

本月微星率先推出K7T266 Pro主板，宣告USB 2.0(Universal Serial Bus通用串行总线)开始进入市场(图－10)。USB2.0规范虽然推出不久，但它超越前代40倍的数据传输速度引起人们广泛关注。此次微星再显创新实力，率先推出基于VIA KT266芯片组的K7T266(MS－6380)主板，内置对USB2.0规范支持，将蓝图变


图－09




图－10

为现实。新USB 2.0传输规格，由英特尔、微软、NEC、康柏、朗讯和飞利浦等多家公司共同制订。它具有即插即用、最多串连127台USB设备、提供5V电压，只占1个IRQ等优点，与现行USB 1.1规范相比，最重要的改变在于传输速度由原先12Mbps提升到480Mbps，即每秒60MB，已逼近硬盘UDMA 66传输模式。更可贵的是，USB 2.0可向下兼容目前USB 1.1规范的周边产品。

这款主板采用威盛KT266芯片组（VT8366北桥/VT8233南桥），支持AMD全线处理器。它支持266MHz前端系统总线、AGP4×和ATA100规格，提供6个USB接口、3个DDR DIMM插槽、5个PCI和1个CNR插槽，充分满足DIY用户的扩展需要。板载Promise ATA100 RAID控制器（可选），适应高级用户需求。K7T266 Pro主板通过板载NEC控制芯片，全球首家实现USB2.0规格，以超凡实力实践"微星与您共系未来"的承诺。

另外，微星科技也于近日正式宣布进军光储设备市场，成为继华硕后第2家投身这一领域的主板大厂。微星表示，1999年开始，公司就致力于拓展产品线，希望能从单一板卡厂商转型为全面IT产品制造商，从而为客户提供全面解决方案。而之前的努力现已初见成效：目前微星除传统板卡外，掌上电脑、顶置盒、网络电脑、PC准系统及服务器生产也已逐步形成规模。在刚过去的2000年，微星全球业务，板卡已从之前占整个公司营业额9成以上，下降到不足8成，今年则希望能更进一步均衡产品线。此次微星投身光储设备领域将使公司产品进一步丰富，从而加快企业转型。本月首先推向市场的52× 光驱及12×DVD驱动器，它们均采用全钢机芯。其中52×光驱还具软硬件调速功能（Gear Now!），从而使读盘能力加强，利于延长使用寿命。除此之外，微星还将近期推出CD－R/W产品。微星光储设备实行一年包换（或更换相应型号）的售后服务，用户可放心购买。

更多情况请访问微星中文网 http://www microstar. com cn/。

昂达机构

2月27日，台湾致福（GVC）公司与广州昂达机构在京举行联合新闻发布会并签署相关代理协议。昂达机构成为致福包括GVC MODEM在内的全线产品中国区总代理，负责全部市场行销工作。至此，有关"因北京致网不再代理GVC品牌产品，导致GVC调制解调器退出中国大陆市场"的谣言不攻自破。发布会明确指出：自2001年起，昂达机构将全面代理台湾致福旗下，包括"致福"及"GVC"（含G字太极图）商标的多款MODEM产品。

广州昂达机构自1988年成立至今，已成为国内知名代理商。从486时代的海洋主板到586时代的华硕主板、EPSON打印机、ELSA显卡、ADI显示器、IWILL主板、源兴光驱等，昂达经过12年辛勤努力将其代理产品推广、壮大，使这些品牌达到极高市场占有率和极佳用户口碑。1999年以后，公司走向代理产品多元化，相继成为IWILL主板、ELSA显卡中国唯一总代理。

新产品方面，昂达机构近日推出"闪电6400"。本款显卡采用的GeFORCE 2 MX 400，核心频率200 MHz，内存166MHz，支持128bit SDRAM，显存32MB。该款产品采用三星5ns高速显存，使显卡性能得到了更大程度提升，而售价仅为799元。

GeFORCE MX100、MX200和MX400等规格的出现是nVIDIA为再次细分成市场而做的策略动作。MX100支持32bit DDR RAM，8MB显存，仅供整机商；MX200支持64bit SDRAM，32MB显存；MX400支持64－bit DDR或128bit SDRAM，64或32MB显存，性能比现行的GeFORCE2 MX略胜一筹。

还要告诉大家一则好消息，昂达为使更多用户以低价领略高端显卡风采，近日新上市"闪电7000＋"采用三星5.5ns DDR显存，而价格降为1049元，使该款GeFORCE2 PRO显卡再度成为市场性价比最高的产品之一。

创新科技

以声霸卡SoundBlaster等个人电脑多媒体产品而闻名世界的创新科技有限公司，于今年2月中旬正式启动会员制。创新公司通过会员网站提供在线服务、组织活动。凡是对创新公司及产品信息感兴趣的网络用户均可注册成为创新会员。如果您购买了带防伪标签的创新产品，还可以用防伪号在网上注册换取积分，并有机会获得包括MP3播放器Nomad Jukebox在内的大奖。创新会员注册产品越多，获得积分越多，所得到的回报就越丰厚。创新公司将以此答谢广大用户长期以来对创新产品的支持与厚爱。

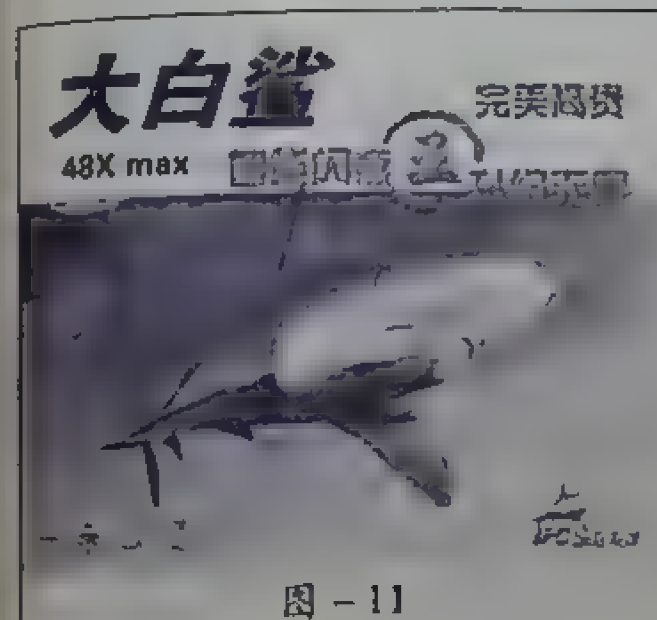
创新公司推出最新遥控光驱CD－ROM Blaster Digital IR 52X。这款光驱外观经过重新设计，色彩比原Infra系列更时尚，红外遥控接收器窗口比原来小得多，整个设计更加精致。新的Digital IR采用性能更强大的控制软件Remote Center，不但可以遥控播放影片，还可以对应用程序进行遥控。播放MP3歌曲时还可以打开创新独有的Oozic（以前称LAVA）软件，让屏幕随音乐节奏动起来。您还可以用遥控器搜索建立音乐库，将电脑上所有音乐和影像文件都加入到库中，选曲更轻松。如果您使用创新SB Live!声卡，还可以通过遥控器直接调用环境音效（EAX）的效果，一切都是那么轻松。

Digital iR 52×能够精确抓取音频流，它内建智能控制芯片，可以在抓取CD音轨时，监视数据质量。当发现音频流有误时，将自动进行修正，消除爆音或杂音。如果CD盘片质量很差，无法提取高质量音频文件，Digital IR会自动选择较低速度，这样就不会有损抓取音轨的质量！

40×光驱读盘能力比较强，噪音小，工作稳定。所以本款光驱将平时工作速度定在40× 如果您要读取质量较差的光盘，Digital iR 52×一定可以轻松胜任，如果想安装大型应用程序，只需轻点一下Turbo键，速度就可以提高到52×。速度调节随心所欲，设计更人性化。为用户投资考虑，该款光驱的遥控器与配套光盘为单独选购，而不是必须购买。

详情请访问创新中国网站 http://china. creative. com。

中科多媒体



图－11

中科多媒体自有品牌，大白鲨光驱新年全新改版，近日推出"时尚版"与"增效版"两款产品。在保持全钢机芯及人工智能纠错特色外，又分别采用不同先进技术提升产品价值（图－11）。

大白鲨"时尚版"采用DVD驱动器的"一体式"结构，将机芯与机架整合一体，通过减少内部传动部件，使光路结构更简洁，组件数量的减少使故障机率也大大减小。同时工作环节减少使驱动电流变小，降低整机能耗和发热量，进一步保证光驱稳定工作。大白鲨"时尚版"采用集成化程度更高的MT1199E芯片，它比目前普遍采用的MT1198E体积缩减一半，高集成化设计保证了较低发热量，使光驱整体性能有较大飞跃。它还采用先进的可调节脉冲宽度PWM马达，可根据光驱运转自动调节脉冲宽度，进行间歇旋转，与现行三相马达相比，损耗减小，延长光驱使用寿命。大白鲨"时尚版"还拥有ASF安全防护系统，可防止盘片在高速运转时意外碎盘飞出。它的PCB板工艺精良，布局合理，数据传输效率大幅提高。

大白鲨"增效版"光驱采用ABS（Auto Balance System）自动平衡系统，光驱托盘下配置小钢珠轴承，遇到盘面不平整、质量不均匀的盘片，小钢珠会在离心力作用下跑到盘片质量较轻部位，达到平衡整张盘片作用，让盘片保证在水平面上转动，从而提高光驱读盘能力。"增效版"光驱还拥有FLASH ROM技术，即FirmWare信息可通过下载软件进行改写，以达到不断增强光驱容错能力及提高兼容性的目的。

另外，为切实保护消费者利益，除继续推行"三月保换，一年保修"的服务外，去年大白鲨系列光驱率先在同行内加入中国消协防伪查询系统。经消协质量认证后，大白鲨光驱每个产品都分配有独立固定的防伪号码，用户可通过拨打消协800免费电话进行防伪号码核实。

据最新消息，中科集团推出大白鲨增效MOEDM后，受到广大消费者如潮好评，在本次V.92增效MODEM市场推广中，他们和Conexant及其他知名国际企业积极配合，使疲软的调制解调器市场再次被激活，短短3个月时间大白鲨MODEM产销增幅达到200%（图－12）。为满足不同用户需求，该公司还将在近期推出内置MODEM。此款型号命名为"大蓝鲨"的内置产品，采用Philips芯片，完全支持V.92协议。该MODEM具备低能耗，不占额外空间，价格低廉等特点。


图－12

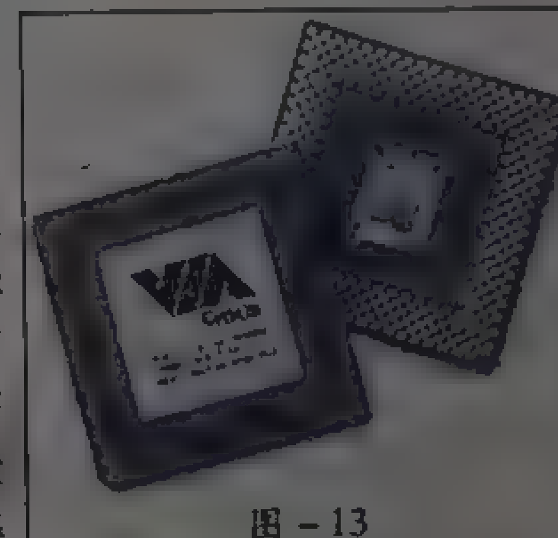
更详细情况，您可拨打中科免费咨询电话800－810－0938或访问相关网址 http://www.csh com.cn/shark。

七喜电脑

目前，广州七喜电脑正式推出售价9999元的P4电脑"喜笛6000"。此款机型价格低于其他厂商数千元，因此引起国内电脑业巨大震动。此前P4电脑因高高在上的价格而远离主流市场，七喜此举使国内市场领先于美、欧、日等主要PC市场进入P4时代。"喜笛6000"推出后引发购机者极大热情，供应各地市场的首批机型已基本售完。根据目前的市场反应，七喜公司认为P4机型已具备进入主流市场的条件，未来新一轮购机热潮中将会占到20%以上的比例。

针对主板找不到硬盘、新硬盘出现不明坏区，ISDN无故掉线，电脑非正常关机等众多可能由劣质电源引发的故障，七喜公司定于3月15日至5月15日在全国范围内举行"电脑神医——大水牛极品电源免费坐诊"活动。活动期间，正受到电脑疑难杂症困扰的电脑爱好者可以将大水牛极品电源请回家坐诊：从购买即日起7天内，如果"病情"没有好转，用户可凭购买单据到大水牛电源代理商或经销商处退货，七喜将原银奉还！

此外，七喜电脑近日与VIA（威盛）公司达成合作协议，成为VIA CyrixⅢ处理器中国区总代理商（图－13）。CyrixⅢ处理器具备128KB全速一级缓存和100/133MHz前端总线，支持3Dnow!和MMX多媒体指令集。它采用0.18微米制造工艺，功耗十分低，平均不超过10W，因此发热量也相对较低。CyrixⅢ完全兼容Socket 370处理器架构，可与现时市面上许多VIA芯片组主板搭配运行。该处理器可满足一般商业软件、上网和家庭影音娱乐用途。目前七喜代理的CyrixⅢ处理器有500/550/600/650/667/700MHz共6款，主要面向中低价位电脑市场。



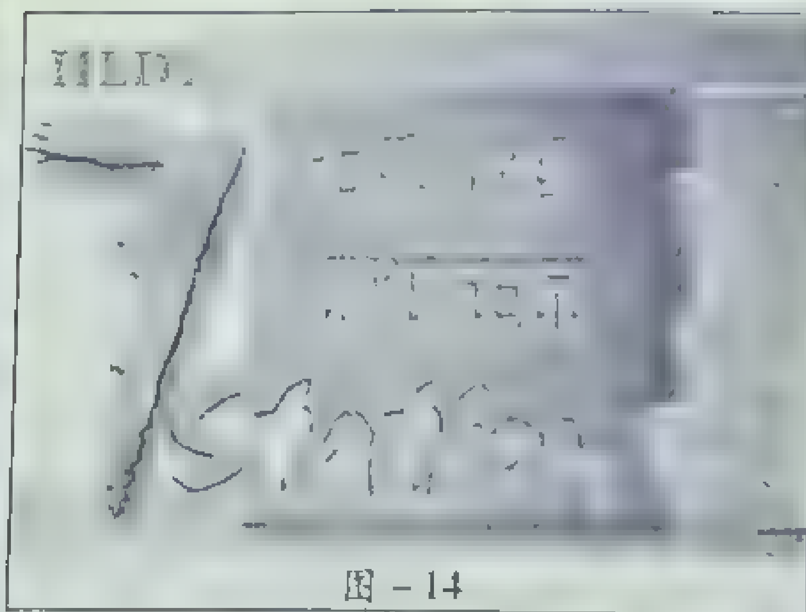
图－13

目前发现市面上有部分SONY电脑产品水货和假货出现，这些质量低劣的仿冒品严重损害广大消费者权益和SONY的高品质形象。现将SONY产品辨别标准列出，敬请消费者认明原装正品：

1. 七喜代理的SONY产品包括软驱MPF920E 52× 光驱CDU5211、DVD驱动器DDU1211和刻录机CRX140E。消费者购买时请先认准所购型号是否和上述一致。

2. 原装SONY产品，包装和机身上均有易于辨认的标贴，分别为SONY产品圆形出厂标贴、七喜电脑长方形出货标贴和





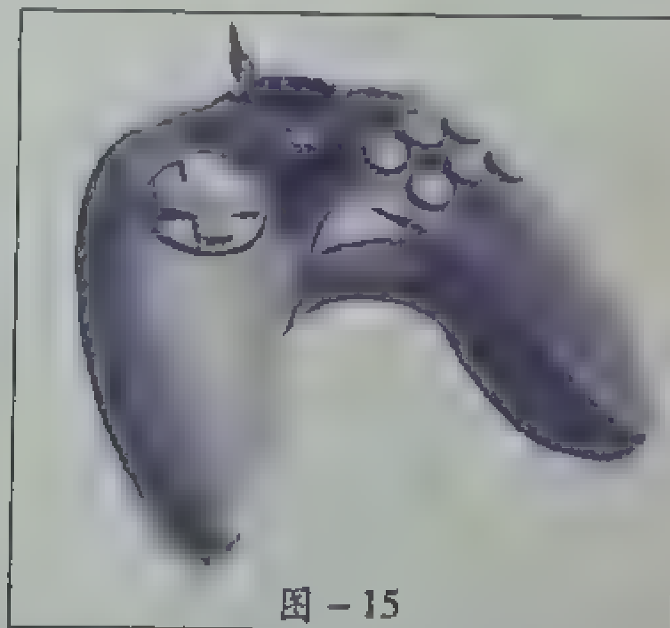
图－14

七喜电脑圆形镭射防伪标贴。此外七喜近日还推出名为"7 STATION"的通路品牌标志(图－14)

3. 真假SONY软驱辨别方法：真品SONY软驱面板为珍珠白，上有SONY字样浮雕LOGO，底面有较多散热位，机身长度14.5CM。假SONY软驱面板为奶白色，面板做工粗糙，SONY的LOGO是印刷制作或劣质塑料倒模而成。假SONY软驱无七喜出货标和镭射防伪标，且机身比真品略长，为15.5CM.

贝翰德公司

继春节期间成功推出"大手小旋风"数字手柄后，贝翰德即将在4月份推出功能更加强大的"大手BH－300A"(图－15)。该款手柄属于"大手BH－300"系列，与"小旋风"系列相比，在外观上更前卫，编程功能更强。按键数量远远超过普通手柄，达到22个；组合键可设定32个动作，除一般组合键设置外，还支持"录制"方法，真实地记录一组按键动作；每一个按键的延迟时间和间隔时间都可以做精细调整，精度可达1毫秒。与原BH－300相比，兼容性更好，操作更简便。BH－300A预计售价58元。它与"BH－300"一样，可以进行"软"升级。原BH－300的用户，可同期到各大游戏网站下载新驱动。



图－15

同维公司

从3月10日到4月10日，凡购买任意一款同维外置MOEDEM，用户均可得到免费赠送的超值软件套餐，包括网络防病毒、文件下载、网络寻呼、网络电话、拨号网络管理、网上炒股、网络游戏等几十种实用软件。如果你去得够早，还有机会得到同维赠送的豪华"世纪之梦"台历式音箱一个。假如这样的喜讯还不足以使你如沐春风，别着急，同维人还准备了另一个惊喜，新品CRYSTAL168 MODEM也将即日上市。

CRYSTAL168采用晶莹剔透的水晶蓝外壳，点缀3个绿色电源通讯指示灯，高雅而活泼；透过酷劲十足的外壳可以看到它做工精良，布局井然的"内核"。既有来自于iMAC的灵感，又具有时代感很强的装饰性和简约流畅。它"身段"轻巧，秉承同维MODEM一贯品质

CRYSTAL168内在品质相当完善：它使用当今市场占有率第一，兼容性、稳定性有口皆碑的CONEXANT(Rockwell)芯片，即使线路状况不佳，其稳定性和抗干扰的优势也能照旧发挥。CRYSTAL168支持V.90(56kbps)和V.34(33.6kpbs)标准，兼容V.17、V.29、V.27ter、V.21ch.2和Fax Class 1 commands等传真协议。同时它全面支持Win98/2000/Me等操作系统。

CRYSTAL168的稳定不容质疑，由于采用成熟的MNP2－4/V.42纠错技术，它的抗干扰能力特别出色，不仅不掉线，而且能保证数据传输品质。加上RJ－11双电话线接口辅助，上网、打电话两不耽误，真正符合现代人生活节奏。

实达铭泰

3月15日是消费者权益日。实达铭泰在京宣布正式启动全国性"春潮服务工程"活动，率先在国内软件行业倡导"零距离服务"模式，这是继海尔、TCL等家电企业及上海旅游超市推出"零距离服务"以来，软件企业又一创新。

国内软件业经过近年"低价大战"和"广告风暴"后，目前已进入"服务战"阶段。谁能提供优质服务，是消费者考虑的最重要因素。从目前市场看，高素质企业，应超脱于低档次游戏，才能拥有更大市场份额。铭泰正在开展的"春潮服务工程"活动，就是希望通过全国性巡展给用户提供软件"零距离"服务。

据了解，此次"春潮工程"与实达集团"蜂巢工程"相互呼应，连动出击，通过互动"零距离"服务，以北京、上海、广州、杭州和南京等22个大中城市为主，组织不同形式富有实效的现场促销。包括与当地软件专卖店、实达电脑专卖店等合作，为用户开展软硬件知识讲座、软件应用培训与研讨、现场演示、问卷调查等活动，给老用户发放补丁盘，进行免费升级等服务项目。同时为广大用户提供售前培训、售中购买、售后服务等全程一体化"零距离"服务体系，使东方系列软件与目标用户进行面对面交流和沟通，推广和普及软件技术和应用。

为配合此活动，实达铭泰推出网上跟踪服务，在www.soyou.com开通"产品经理直通车"，与各地巡展配合，进行网上演示。产品经理在网上解答用户提问，提供快捷有效的服务；中央教育电视台3套将开播"中学生电脑课堂"，为全国软件用户提供软件"零距离"应用技术培训；《电脑商情报》作为本次活动指定媒体，全程跟踪报道。

同时，还将开展大规模招募"春潮工程志愿者"活动。凡熟悉东方系列软件用户都可积极参与。登记注册后，公司将汇总到各地区渠道经理处，组织建立"春潮工程志愿者俱乐部"，以便随时参与公司在当地组织的各种活动，如免费使用新软件。也可以配合公司"零距离服务"措施，为更多用户提供帮助。■

笑傲江湖演义（二十二） www.xajh.com

江湖快报

《笑傲江湖之SO－Q系列游戏》全新强势推出—轻松！趣味！前卫！笑傲江湖之SO－Q系列游戏，新鲜出炉，热力放送，四月首先推出第一款SO－Q游戏“网络大富翁”，让你体验用自己的名字做真正的大富翁的超级感受！更有心动活动倾心奉献。从4月1日起，只要登陆http://soq.xajh.com，注册网络大富翁，就可获赠“联想1＋1”上网光盘；进行超前注册，越早注册，越多实惠；登游戏排行榜，得丰厚大奖！不想尝尝领先一步的感觉吗？行动还要快哦！



权力帮发展史

权力帮·733号宙斯神父

（一）

注册权力帮最早的号码，是184号东方不亮，曾经上过99年6月江湖华山论剑榜。

1999年底，权力帮有个叫屈剑寒的侠客，天山太极和绿腰的婚礼上，杀了当时辈分碧字辈，全江湖辈分第一的新娘绿腰，致使二人从此退出江湖，不过很多人说屈剑寒是别派的猪。

那时候，权力帮的力量还很薄弱，当时的比较出名的权力帮真身侠客分别是6837号华南虎，1967梁斗（也就是1965妖刀），2282萧开雁，7985兆秋息，12866王寇，20417全力帮军神等人。

1965妖刀，论坛名字：一只虾，客舍青青，原本真身是少林的西毒，pk手法应该是一流的，1965这个号码，可能是全江湖绝对不超出3个的不杀猪，不换点，纯pk到15级的号码。

2282萧开雁，玩了两个多月，用猪杀猪，猪生猪的办法，练了30多个猪杀手，级别大多数在7－9级之间，在当时算来，相当厉害了。

12866王寇，不爱杀人，但是他以无比的毅力和耐力，拿齐了江湖20个门派所有的85，每个号码都拿了软甲，后来在全力帮军神去神龙教以后，接任第二任帮主 真身王寇靠杀猪杀到了11级（可算是当时权力帮经验第一）以后退出江湖。

7985兆秋息，利用当时江湖的一个bug，重复救人给自己加声望，后来因出国退出江湖的时候是9级

20417全力帮军神，其实就是9313神龙教小刀，此人深藏不露，但是绝对是当时，现在的超一流人物，说他是全江湖第一杀手，毫不过分。他担任权力帮第一任帮主的时候，是4级侠客，但是当时全江湖侠客的等级，最高也就是7级。

6837华南虎，也就是权力帮论坛的斑竹，此人玩江湖笨得很，自从华南虎上江湖到他退出江湖，他杀的人绝对不超出10个，但是此人在江湖的人缘不错。华南虎还有个特点，只要他被杀了，就要去对方论坛骂人，动不动就想发动门派战争，但是当时权力帮那点力量，是不可能做到的。后来华南虎被杀，干脆来个帮内通缉令，可惜当时的江湖惯例，杀了人就下，华南虎没办法报复。到后来杀华南虎的人越来越多，桂林的网络又慢又贵，他干脆来个不上江湖。

华南虎这个号，真正退出江湖大概是在2000年6月，当时他被五毒教的杀轮回，伤心欲绝。倒是当时的40180紫云追月，58588柳五公子，72314兽兵卫，每人都乱杀了几个五毒教的，算是为华南虎报仇了。

6837这个号码，后来交到了58588柳五公子手里，华南虎没有信错人，柳五也确实不辜负华南虎的期望，用6837pk血河派，从10级到13级pk了4000多点经验，搞得华南虎上网不敢开q，怕被血河派的熟人骂。6837到了13级以后，柳五本来打算继续pk血河到14级为止，但是华南虎本人已经非常满足了，正式封了这个号码，斑竹也交给柳五接任，算是正式退出江湖了。

2000年2月，可以说是权力帮青黄不接的时候，论坛冷冷清清，江湖侠客大多数跑到日月神教，天山，古墓，桃花这些大派去了。当时注册的真身侠客，只有40180紫云追月，58432风花雪月，58588柳五公子，59381纪凡4人。

权力帮从2000年2月开始，到2000年12月，这大半年间风头最盛的侠客以及组织、集团，按照时间顺序，人物登场，是40180紫云追月，58432风花雪月，58588柳五公子，72314兽兵卫，100880乐古，1965妖刀，山东十年会，幽灵组，刀王组，英雄泪，斩立决，天佑组，北霸王，阿飞，东风，花组，剑王组，七彩火焰，阿字辈，权力奕风，天津笑面无常、假行僧、阿修，等等一大批侠客。论坛活跃人物则是屠中秋，二锅头，朱八，宁燕，水凝心等等，应该说是权力帮的最鼎盛时期。

本文来自国内大型武侠文化图形MUD游戏网站“笑傲江湖”(http://www.xajh.com)玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏“笑傲江湖之精忠报国”(http://game.xajh.com)之片断。

教育软件 树人精品教育软件系列

13CD 168元

品名	价格	品名	价格	品名	价格
*树人小学套装豪华版	168元/13CD	小学[illegible]	28元	2000 Windows小工具	22元
*趣味数学III第(一)集	68元 3CD	初中英语教[illegible]	[illegible]元 6CD	[illegible]伊妹儿	28元
*趣味数学III第(二)集	68元 3CD	小学数学(一)(一 二年级)	28元	经典小游戏集锦	18.8元/2CD
*趣味数学III第(三)集	78元 3CD	小学数学(二)(三 四年级)	28元	名师导学—数理化	38/3CD
*趣味数学III第(四)集	78元 3CD	小学数学(三)(五 六年级)	38元 2CD	儿童益智软件集锦	38/3CD
树人小学套装II	128元 [illegible]CD	小学作文金钥匙	28元	把孩子教得更聪明	48/3VCD
树人初中套装II	128元 9CD	初中作文金钥匙	28元	初中代数超值套装版	30/5CD
树人高中套装II	128元 7CD	高中作文金钥匙	28元	英语听说桥	28元
初中奥林匹克套装	78元 3CD	初中英语听力大全	28元	轻松五笔	28元
小学奥林匹克套装	188元 7CD	家庭律师[illegible]	28元	驱动大本营之2001	18.8元/2CD

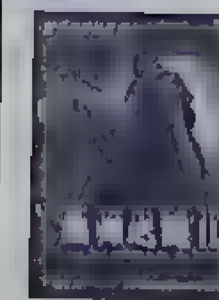
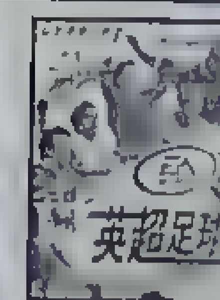
★《手谈》光盘版— 作者：陈志行(7次荣获世界电脑围棋大赛冠军)（1CD/48元）

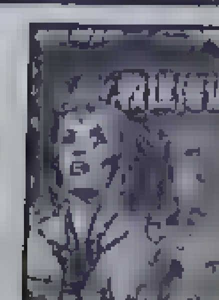
★《围棋死活大师－棋力测试篇》(1CD/38元)、《围棋死活大师－过关斩将篇》(1CD/38元)—均由世界冠军俞斌主编

经典 1CD/25元

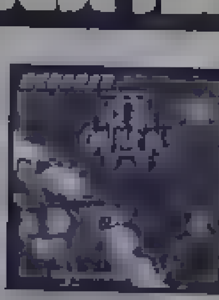
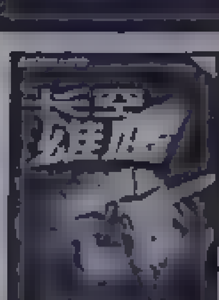
MP3 1CD/25元

经典游戏 树人经典游戏世纪回顾版





品名	价格	品名	价格	品名	价格
*巫师之怒II	38元	地下城守护者 (2CD)	48元	傲气雄鹰	30元
救世传说 2CD	48元	长弓II－武装直升机 (2CD)	48元	起义－铁甲叛乱	29元
英超足球联赛	38元	F-15海湾战鹰 (须用游戏杆)	48元	黑暗复仇	29元
主题公园世界	38元	铁甲风暴&黑色战线 (2CD)	38元	飞行军团黄金版	29元
横扫千军 2CD	38元	异形追杀令	38元	奥林匹亚桥牌赛	28元
银河创世纪 4CD	50元	仕魂	38元	整人专家2000	28元
人偶情缘 2CD	30元	杀气冲天 2CD	38元	猎杀潜航	28元
银色幻想 2CD	38元	疯狂大脚车2	36元	大富翁3	28元
F-1摩纳哥大奖赛	29元	沙丘2000	36元	死亡之锁	28元
三国志之风云再起(光荣出品)	68元	以色列空军	36元	黑暗启示录	28元
大航海时代外传(光荣出品)	68元	战争游戏	32元	福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元
银翼杀手 4CD	60元	麻将大师2	32元	真侍魂	20元
银河飞将V (3CD)	60元	野兽与乡巴佬	30元	称霸四海	20元
星际围攻 2CD	50元	深海猎鲨	30元	隋唐争霸	20元

公司地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园7-608

邮购地址：北京市海淀区双榆树邮局82号信箱 邮编 100086

销售电话：(010) 82657363 82657364 82657365

上海办事处地址：上海市斜土路2897弄50号208室（海文永生写字楼）

联系电话：021-64878403 传 真：021-64878780

热列庆贺树人软件公司广州办事处成立

豪杰 豪杰技术

豪杰立体影院

看立体电影 玩3D游戏

轻点鼠标 2D转3D

- 独创解码立体合成技术，轻松变平面为立体
- 世界首创3D纠错技术，立体画面清晰流畅
- 可直接立体方式播放各类3D、2D影片
- 结合世界一流立体硬件技术，
- 立体效果逼真，清晰夺目、层次分明
- 同步倍频原理设计，视觉无疲劳感，保护眼睛
- 可使用3D制作工具，合成制作出立体影片（如3DMAX制成左右眼AVI后合成立体AVI）
- 豪华播放界面，影音超强震撼，界面随意组合

立体游戏 更多精彩

- 支持所有显示卡，无闪烁播放立体电影
- 支持所有标准3D引擎，多数3D游戏
- PCI卡同时支持两幅眼镜
- 高品质液晶镜片，高垂直扫描频率达160次/秒
- 人体工学设计，佩戴舒适方便，保护眼睛
- 将平面3D电脑游戏转换成立体3D电脑游戏

真正立体 保护眼睛

Http://www.herosoft.com

豪杰公司 电话：010-62557243

用"核心救援"保电脑安全

CORESOFT™ 核心软件

为什么IBM、实达电脑选择"核心救援"

操作简单 只需按下几个按钮，即可将异常的电脑恢复如初。

自动备份 电脑正常工作时，"核心救援"会定期自动备份。

节省资源 存储备份的硬盘空间只需4-60MB

恢复力强 即使Windows不能启动，也能将系统恢复正常。

灵活备份 用户可将要保护的文件定义为"资产"，避免数据丢失。

"核心救援"(coresoftsafe)，用于恢复Windows系统中被破坏的配置信息，仅需1分钟左右就能使崩溃的Windows系统，重新启动并恢复正常。

- 病毒侵袭，系统崩溃……
- 病毒杀了，还不能启动……
- Windows不启动……
- 只能启动保护模式/DOS模式
- 在安装新软件之前还能工作……

一款贴近广大用户的系统恢复软件

仅需 **38**元

出品：北京核心软件有限公司
电话：010-64689366 传真：010-64623223

总经销：北京中电博亚科技有限公司（诚征各地分销商）
地址 海淀区西三环北路厂洼街3号A3038室（邮编：100089）
电话：010-68434501 传真 010-68434500

女性休闲新场所——

StoneAge 石器時代

MISS 说《石器时代》

二、

过了河，美女这就后悔了，不仅人生地不熟的，而且……而且，还有很多很多很厉害的人鸟，啄人跟啄米似的，当当当当，美女就又倒下了。在狼狈逃窜后，美女终于进入了一个新的村子，然后也愕然而且痛心的发现，自己的魅力值因为数次死亡已经锐减。没有办法，只好唱着“我很丑但是我很温柔”来安慰自己了。但是相貌沧桑一点也就算了，每想到宠物也都这么“重色轻义”，忠诚度纷纷下降，有甚者甚至胆敢攻击起主人来了！真是好大的胆子！但是也无可奈何，唉！

还好，村中有不少前辈肯给与美女指点，就此美女也才知道，对于她这样的大女孩，根本连“侠”字沾不到边，也就是个“虾”的人，最好不要独自行走江湖，还是跟着别人比较稳妥。于是，美女立刻梳妆打扮，在村中图腾柱附近守株待兔，看见了有成队的“侠”们赶紧加入，一同前往小人国去。要说为什么要前往小人国，那还不是因为，在那里可以接到伐木的任务，努力的话可以赚到5000 stone呢。美女眼前飞着$$……心中暗想，得了钱，我一定要去美容美容再美容……

快乐的节日舞蹈

果然是人多力量大，美人一队5人，每人还有1只宠物，这样被攻打的几率就由原先的1/2降到了1/10，果然是安全系数大大的！但是，美女却发现，不知道为什么，他们4个总是合击，而美女总是冲在前面为大家作嫁衣裳，总是得不到经验值和肉类……询问之下，美女才知道，原来是自己在升级之后，总是平均着培养自己的属性，这样就没有特长，变成了一个很平庸的人，而且速度说高不高，不能够在敌人攻击前攻击或逃跑，说低不低，不能够和那些从来不培养速度只培养攻击和防御的队友们合击……哎，美女又笨了。不过还好知道的早，美女虽然以前增加的那些经验值是不能够挽回了，但是从此之后，美女开始培养自己成为力量型选手，准备竞选石器健美小姐……当然，这是后话。

爱的宣言

在战斗中提高了之后，美女也成功的拥有了自己的老虎，真的是开心死了！而且呢，大家也到达了小人国。小人国的村民真的是小小的哦，随着队伍一起，美女找到了小人国内的大人——樵夫巴尔。他告诉美女他的斧头断了，拜托美女去找一个叫哈姆的人做一把新斧头，还给了美女一份委托书作为介绍信。而哈姆自然是住在荒郊野外，危险重重的山洞的最里层——高手都是这样。在山洞中走了14层后，美女在鞋跟断裂之前终于见到了哈姆。但是哈姆根本没有理睬笑容满面的美女，很冷酷的交待她去7层取水——也就是给哈姆打下手。什么！人家可是美女也！不过没有办法，美女只好扔掉了流行高跟石头鞋，换上了软底木头鞋，再来这么个来回14层。而且，据同行的老手说，他们2个人还不可以一起拿水，因为带队的人拿着水会受到数目极其繁多、攻击力速度都极高、出现频率极多的鲨鱼的攻击！所以就是说，2个人要走14+14=28层！于是，美女赶紧又换掉了价值不菲的木头鞋，穿上了柔软便宜但是样式老旧的妈妈制作的兽皮鞋（呵呵，纯属虚构，美女的身上只可以佩带帽子、铠甲、武器、首饰2件），并下定决心挣了钱一定要好好孝顺妈妈……终于，美女拿到了新的斧子。然后，前辈说，出去必须远路返回，还有14层，美女晕了……

美好的一天开始了

（待续）

石器新闻花絮

2月14日《石器时代》举办线上“情人节”

北京华义于2001年情人节期间，在《石器时代》中举办了“情人节神秘礼品赠送”活动，向数位玩家赠送了数款精美的情人节钻戒。在千禧年第一个情人节中，最亮的星光属于《石器时代》的女性居民。

《石器时代》上海、深圳服务器开通

自2001年1月12日上市以来，《石器时代》的人气急剧飙升，“石器原始人”数目一直呈递增趋势，使得北京华义一而再、再而三地增加游戏服务器以满足广大玩家的需要，而且为了照顾到南方的玩家以及缓解北京服务器的压力，北京华义提前启动了南方服务器架设计划，并于2001年2月、3月开通了上海和深圳的服务器。目前，《石器时代》共开设了11组服务器，北京7组、上海2组、深圳2组。

新君主

文/查拉图斯特拉　编辑/[illegible]

建安四年秋，汉帝国的新京，许都

清澈的阳光透过雕花的窗棂，把他从半睡中唤醒。曹操坐起身来，对着挂在床头的那把快剑发了会呆，似笑非笑地嘟囔了一句："吾好梦中杀人"，然后披衣起床

"丞相！丞相！"有人在叫门，是主簿杨修的声音。

曹操不耐烦地拉开门闩。

"长安太守夏侯大人的八百里加急……"杨修手里捏着一封书札，上气不接下气。

"马腾你个王八蛋，又来搞事。"曹操脑袋里立刻闪过这个念头，他走到天井中间，对着晨光展开书札。

"……九月望，关中贼寇作乱，其势浩大。官军不能对敌。贼酋自号'新君主'，无人知其由来；贼将皆称'自定义武将'，其名为'超级塞亚人'，'机动战士高达'，'贝雷帽'，'李逍遥'，'零号机'等等，离奇古怪，不一而足。贼党来势凌厉，目下长安已失，卑职等正率部退守潼关……"

"这都是什么乱七八糟的！"曹操把信递给杨修："你来看。"

号称猜谜天下无双的主簿看完以后抓了抓脑袋："敢情——夏侯大人给贼寇吓糊涂了？"

曹操瞪了他一眼。"你去，击鼓聚文武。"大汉丞相挥手命令道。

莫名其妙的告急文书挨着个在十几个文臣武将手里转了一圈，会议室里响起一片低低的嗡嗡声。

"奉孝，你说说看。"曹操点名道。

小胡子的青年谋士出列对道："丞相，关中地区一向太平，不过有一两座空城在那里，怎么会一下子冒出这么多贼寇？依职愚见，这些人不过是马腾或者张鲁的人马虚张旗号罢了。"

"郭先生此言差矣！"荀彧忍不住提出反对意见："这个贼首自号'新君主'，分明是目无天子，要造反——马张二人还不敢如此冒天下之不韪。我看这些人定是黄巾余党……"

"关中承平日久，哪里来的黄巾？"

"两位大夫真是糊涂一时，"程昱拈须长笑："问题很简单，看这些贼将的姓名如此怪异，可以断定：不是乌桓，就是羌人。"

"笑话！这个'李逍遥'分明就是个中原人氏。"

……

大家辩论到日上天顶，曹操正准备传饭，却看见杨修喊着"潼关八百里加急"，高举着书札飞也似的跑进来。

"……六日，夏侯将军及所部五千人在撤往潼关途中被贼新君主军全歼，贼军旋即猛攻潼关，职等不能守，现正在退往洛阳……"。落款是潼关守将于禁，军师刘晔。

"糟糕。"曹操吓得一激灵："没想到贼军来得这么快，按日子推算，恐怕到洛阳也就是这两三天的事。"他赶紧抽出令箭："李典乐进，将令一支，命尔等率本部轻骑一万，火速驰援洛阳，不得有误。"

"杨修，马上传令各地驻军十日内赶回，拱卫许都。"

"荀攸，以朝廷的名义发出诏书，宣袁绍、马腾、刘备、刘表等各路诸侯立即入京勤王！"

军情如火。命令发出后的第七天，各地曹军大多都已到达，联营接寨，把许都围得铁桶一般。诸侯的人马却是一路也没到，把曹操气得直咬牙。

就在这一天，李乐军团回到许都——一万人马只剩下一个灰头土脸李典和十多个东倒西歪的亲兵。

"你们都是干什么吃的！"大堂上的虎案被曹操拍得山响

文武群僚鸦雀无声，李典摇摇晃晃地站在大厅中央，脑袋上绑着绷带，腰里挂着条空剑鞘："回丞相，末将等出发两天后，就看到前头有溃兵下来，说是洛阳已告不守，于禁刘晔下落不明，末将等于是向西慢慢探索前进。到第四天上，贼军突然出现，铺天盖地而来……"

"是些怎么样的人马？"曹操急切地站起身来问，众文武也伸长了脖子

"没看清，他们忽喇喇一冲，咱们……咱们就完啦。"

"败得倒是干脆！"曹操"乒"地跌回椅子里。大厅里又是悄然无声，半晌，杨修小心翼翼地上前问道："主公，现在怎么办？"

"传将令，"曹操有气无力地挥挥手："所有部队严守许都外围，任何人不得擅自行动，违令者斩。"

半年多来，威名赫赫的曹军陷入了一种可笑的状况，将近十万大军龟缩在许都周围不敢动弹。但是这样在数量上对敌人形成了绝对优势，所以居然取得了意想不到的战略效果——新君主军的攻势停止了。

曹操获得暂时平静的时间里，各地向朝廷告急的文书雪片一样的飞来：新君主已经挥师西进，连续粉碎了马腾和张鲁的抵抗，取得汉中和凉州。短短两个月后，这支可怕的大军又出现在河北，晋阳和平原失守，袁绍军损兵十余万，这迫使他不得不调集几乎全部军力拱卫老巢冀州。新君主旋即绕过袁军主力南下，大举进攻中原重镇徐州，刘备势力宣告瓦解。在不到一年的时间里，新君主就拥有了西起河朔，东达江淮，纵横千里，大小几十城的广阔领地。看来他对江东或是荆州的军事行动只是时间问题了。

这时曹操接到了来自各路诸侯的呈文。

"……新君主反乱，社稷有累卵之危，苍生受倒悬之苦……公既为大汉丞相，朝廷柱石，当效周召之业，定桓文之功，登高以令天下，共靖国难。公若举义兵，职等愿为前驱。此呈曹大人。大将军袁绍，徐州牧刘备，荆州牧刘表，会稽太守孙策，汉中太守张鲁……"

曹操带着不屑的口气念完呈文后的这些姓名，冷笑了一声："要不是打到自己头上了，他们恐怕还记不得我这个'大汉丞相，朝廷柱石'呢。"

谋士们戴着蝉冠的脑袋聚在一起嘀咕了半天，最后由郭嘉出列，道："我等以为，主公应该当起联合天下诸侯的重任。因为第一，新君主东征西讨，四方构衅，已成公敌，这使各路力量联合讨贼成为可能；其次，也是更重要的，新君主的军力深不可测，任何一方都无力与之单独对抗——这事实已经证明。因此，大家联合作战更成为必然。如果坐等其将诸侯一一击破……恕我直言：恐我们自己也难以独存。丞相岂不闻六国合纵则存，连衡则亡？"

"说的好，正合我意。"曹操兴奋地站起来，大步走到地图边，用手指直点在一个地方："我看就在这里吧——下月初六，我们在荥阳大合天下诸侯！"

被新君主闹得惊惶不安的诸侯们，对这次会盟寄予了很大的希望，所以人到得特别的齐，兵马也带得格外的多。以荥阳为中心，各路大军东西联营三百余里，步骑总共不下六十万。

但是第一次大会就出了大乱子。首先发难的是征西将军马腾：这个紫红脸膛的关西大汉一进大帐，就直着眼睛冲向坐在正中的曹操，边走边拔剑。几个武将发现不对，赶紧拥上去架住他。

"曹瞒！你这个国贼！"马腾挣扎着大骂："你和新君主穿通一气！还敢到这里来自认盟主！"

曹操给闹了个摸不着头脑，看着马腾直发愣。

袁绍笑着上前解劝道："寿成大人一定是受奸人挑唆了，新君主作乱，曹丞相先受其害，这是人所共知的嘛。"众人赶忙附和。

"你们休要给他瞒过了，"马腾冷笑一声："曹大人，我来问你：你的亲信大将夏侯渊，还有于禁，刘晔，乐进，怎么会统统跑到新君主的贼军里去了的？！"

"这个……"曹操一时语塞。自从上回那几次大败以后，这些人都离奇地失踪了，没想到他们居然投降了新君主。讲起来于禁那几个人变节倒还有点可能，可要说自己的兄弟夏侯渊投敌，莫说别人不信，就是自己也……

还没等曹操想到如何应付，门外一声"会稽太守到"，就见英气勃勃的江东小霸王孙策带着几员大将快步走将进来。

孙策扫了一眼场中的局面，高兴的说："哦？看来诸位大人已经发现内奸了？"

这下可是雪上加霜，急得曹操双手乱摇："孙……孙将军，你误会了……"

孙策一摆手："丞相，你就不要再为他辩白了，马腾这个国贼勾结新君主乱党，已是证据确凿，请丞相依军法将其斩首示众！"

话音未落，马腾挣开架住他的几个武将，"蹭"地跳到孙策面前："你说什么？你竟敢诋毁朝廷大臣！"

“你的儿子马超，侄儿马岱带着贼军，刚刚夺了我的城池，你还要抵赖吗？”

“好啊马寿成，”曹操这回来劲儿了：“你的亲儿子总该不会背叛你吧——来人把这个内奸抓起来！”

一直坐在角落里的刘备出来求情：“丞相且慢，此事蹊跷，还要慢慢……”

没等他说完，孙策就冲过去揪住皇叔大人的领子，把他拎起来：“大耳贼！你不是自个儿跳出来我还没发现你呢，你的乾弟弟关羽张飞打着贼军的旗号捉了我不少大将，这是怎么回事？！”

大帐里正在打得不可开交之时，一个背上插着号旗的探子跌跌撞撞地跑进来跪下：“各位大人！新君主贼军三十万，已在五十里外下寨！”

荥阳之野。绣旗乱舞，六军雁列，诸侯联军与新君主军相对摆开阵势。

众诸侯远远望去，只见新君主的阵中，除了那几个名字怪异样子却也平常的所谓“自定义武将”外，其余大将都是各家旧人：夏侯渊、马超、关羽、张飞、甘宁、颜良等等。

“叛贼，全都是叛贼……”青罗伞下的曹操恶狠狠地从牙缝里挤出一句，然后回身大呼：“谁去给我将这些叛贼活捉过来！”

诸将面面相觑。对面那些人的本事大家都是晓得的，现在谁敢去楞充好汉？所以丞相大人是连叫三声，下边却是无人敢应。

最后还是曹仁曹洪兄弟不好意思让自家大哥下不来台，于是二人从得胜钩上取下兵刃，拨马上前，勉强说声：“末将愿往。”

可这哥俩走半道上就后悔了，因为对方出来迎战的正是“万人敌”关羽张飞二将。果然，交锋不到十合，曹家兄弟就手忙脚乱，败象连连。

这边曹丞相看得干着急，心想请将不如点将，一声令下：“仲康、公明！快去接应！”许褚徐晃刚上去，对方阵中也杀出马超夏侯渊，将二人敌住。

曹操又叫：“张郃高览！”“程普韩当！”“……！”不一会儿沙场上就是双方三十二员大将捉对厮杀，真真好一场混战！

忽听张翼德“哇呀呀”一声暴喝，一枪挑飞了曹洪的大刀，再一伸手，把他从马上活拿了过来。曹洪身边的袁将淳于琼叫声“不好”，倒拖兵器而走。其余联军各将见势不妙，也纷纷圈马而逃。新君主乘机全军发动，掩杀过来。

联军大乱。军官们挥剑直嚷：“不许退！不许退！”可兵败如山倒，几十万大军就象倾泻而下的山洪，一路溃退下去。

建安五年十月。自与新君主作战以来，诸侯联军已经是五连败了

于是袁绍提出散伙，各回本土，据险自保。曹操默不做声，几个实力尚存的诸侯都表示赞同。只有徐州牧刘备想到自己已经没了领地，加上两个弟弟又投靠了贼军，如果联军解散，只有死路一条——不由大放悲声。此公本来以哭闻名天下，这一回更是不可收拾。

袁绍不耐烦地皱了皱眉头：“玄德公实在没有地方好去，可以到冀州来住两天，不过这仗是打不得了。除非谁有锦囊妙计……”

“锦囊妙计不敢说，不过或许能让情势有所转机。”

袁绍扭头看去，接他话茬的是郭嘉。“哦？奉孝说来听听。”

青年军师优雅地笑了笑：“实际上这是两个月来我们各家谋士一起研究发现的一点规律——列位大人请看地图，新君主的领地横跨关中、中原，完全是处于我们势力范围的包围之中。从战略常识上讲，应该是我们居攻势，他居守势，但现在情况正好相反，为什么呢？”

“这还用说，新君主军太强了么。”袁绍不以为然的说。

郭嘉：“对，但是这样强大的军队新君主只有一支——他要打哪里就把这支大军带到哪里，如果我们能设法绕开他的主力，分兵一半抄袭他的内地……”

“不可能！”大嗓门的孙策打断话头：“几仗打下来，大家都看到了，这个姓新的高深莫测，他似乎可以准确地看到战场上我军每一支部队的大将和人数，分兵十几万绕开他谈何容易？”

“疑兵。”身材矮小的河北谋士田丰起身应道。

“疑兵？哈！”孙策发出夸张的笑声：“这么简单的东西他会看不出来？”

“某些地方的过于精明必然导致某些方面的过于盲目。”田丰来了一句颇有哲理的开场白，然后说：“我发现新君主的一个特点，他非常相信他所看到的数字——因为他得到的数字向来都是极其准确。虽然我不知道他是如何把我军的部队了解得一清二楚，但是有一点我确信，他头脑里并没有‘疑兵’这个简单的概念，我们完全可以把小部队伪装成一支大军，然后让真正的大军偃旗息鼓，从他的鼻子底下偷偷地溜过去。”

“很特别的观点。”听到这里，喜好新奇的曹操开始觉得有点意思了。但他同时提出异议：“好，就算我们进入了新君主的领地，但是只要一进攻他的城池，他就会立即率军回援，我们还是没有胜算。”

郭嘉自信地对道：“我们完全可以在他赶回之前拿下城池，因为那些城不过是些空城。”

“你们的见解越发奇妙了，”袁绍不满地哼哼鼻子：“把所有的兵力带出去打仗，留下空城等敌人占领——只有最傻的傻瓜才会采取这种战略，新君主难道是白痴吗？”

“恰恰相反，他高明得很。因为他巧妙地利用了我们固有的常识，谁都很难相信如此广阔的领地居然没有多少兵力防守，所以也不会贸然进攻。”

“何以为证？”

“新君主军几乎所有的大将都在此和我们对阵，您说，他在领地里还能留下些什么呢？”

大帐里的人们开始骚动起来了，大家脸上都现出兴奋的神色。作战计划很快就敲定下来：由袁绍带五万老弱残兵，遍插旗帜，多立营寨，造成联军全军仍在的假象，继续与敌对峙；曹操帅其余人马组成远征军，奇袭新君主的领地洛阳。

近畿大道，西起西都长安，东至东都洛阳，自古就是大汉帝国心脏地带的交通要道。李郭之乱后，朝廷迁都，曹操又把这条大路修到了新京许都。

从曹操立马的山丘上看下去，前不见头，后不见尾的灰色的铁流正在大道上整齐而快速的移动。出发七天后，这支大军已经成功地饶过新君主的视线，悄悄接近了他们的目标洛阳。

“奉孝，”曹操突然回过头，对身后的郭嘉幽幽一笑：“其实你们谋士团的战略有个很大的问题。”

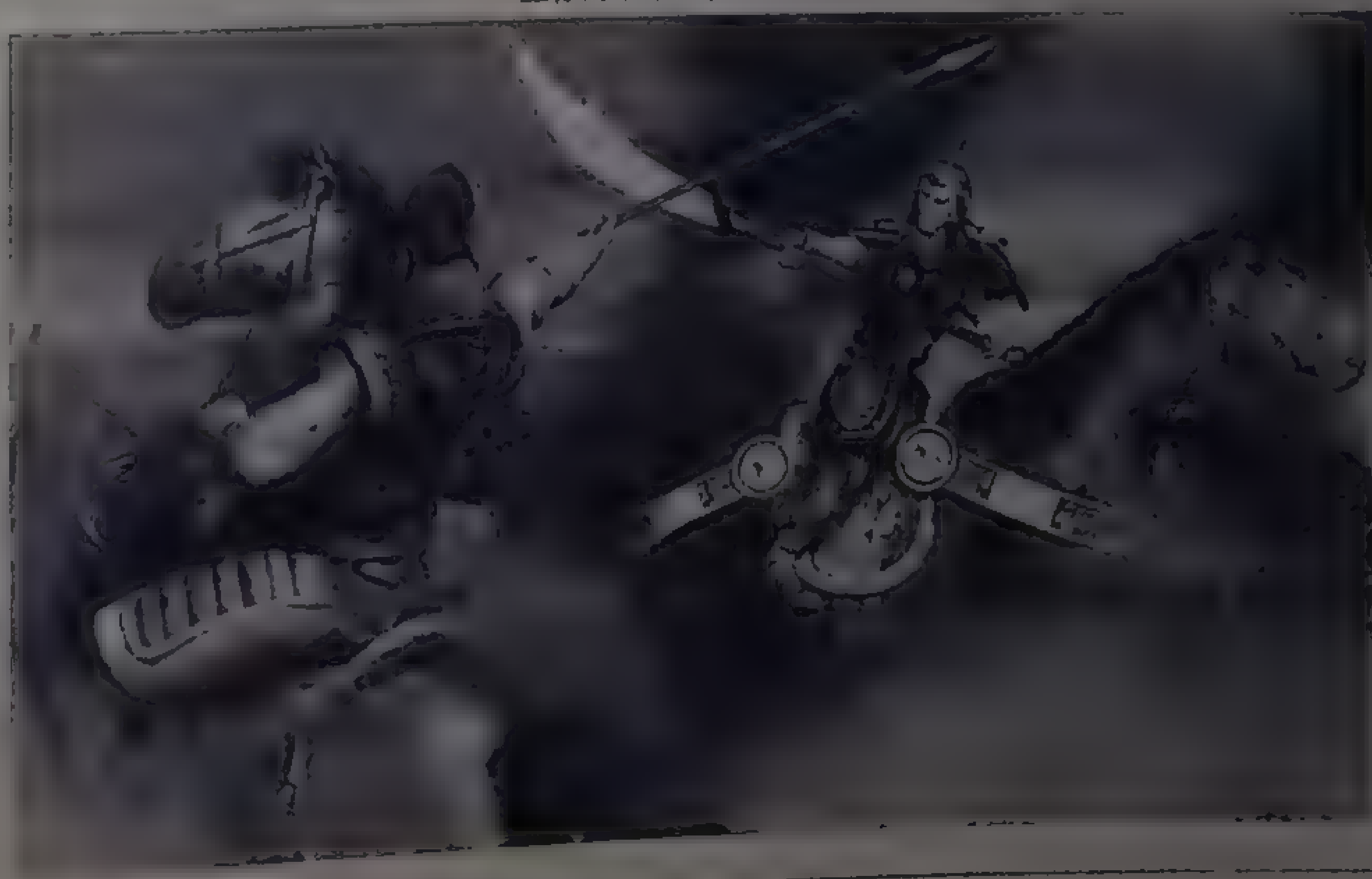
“哦？”

“你们所有的战略都建立在一个构想上：那就是新君主这个人是以某种，怎么说呢？与我们完全不同的方式来进行思考的。”

郭嘉楞了片刻，很认真地说：“主公，如果到现在还有谁认为新君主和我们是一样的，那么此人岂不是太蠢了吗？”

话音甫落，君臣二人相视大笑。

然而郭嘉的神色很快又变作愕然了。顺着他视线的方向望去，曹操看到天边正在下沉的一轮夕阳，还有夕阳下极宽极广的一片金黄。



“麦……麦田。”郭嘉的嘴唇好象有点不听使唤，曹操在马屁股上狠抽一鞭，直向那片奇景飞驰过去。

十年前，讨伐董卓的联军失败，曹操带领残部返回故里。在经过火劫兵劫后的洛阳时，当年的洛阳废墟，与他当时的心境一样，充满了末世的绝望与悲凉。正如他后来在《蒿里行》中所写：“白骨露于野，千里无鸡鸣。”

但是现在，他伫立在一片无际的麦田之中，被它所包围。历历可见的饱满的穗子在落日的光辉下闪动着黄金的色泽；远望它，它犹如一条无比巨大而华丽的黄色绒毯，涵盖了目力所及的整个大地。纵横的水渠把麦田切成整齐的方块，水渠边的阡陌上走着一群群晚归的农人，间或有几头耕牛走在他们当中，村童在它们的背上歌笑，牛们也仿佛唱和般的，时而发出一声快乐的长吟。

气喘吁吁的郭嘉赶到曹操的身后，他听见自己的主公用低得几乎难以听见的声音在喃喃自语：“如果到现在还有谁认为新君主和我们是一样的人……”

接下来的战事发展完全在计划的预料之中。数十万人口的洛阳城果然只有不满五千守兵，他们还未来得及做出任何反应，就被十几万远征军打散了。除此之外还有一个意外收获——发现了一年以前降敌的谋士刘晔。

当曹操带兵闯入府衙大堂时，这位老先生还伏在案上聚精会神地在画一张图，嘴里不时哼哼不成调的曲子。曹仁冲过去狠拍了一下桌子，把他惊得跌倒在地。

曹仁：“叛徒！你还认得自家主公么？”

刘晔坐在地上，仰头望着四周这些顶盔贯甲的人物，半天才说出一句“丞相”。

曹操用剑尖挑起那幅图送到眼前，带着怪怪的口气念道：“水——车，以人踏木轮为动力，将水从低处引向高处，以灌溉丘陵上的田地……刘晔，那个新君主就吩咐你做这些么？”

“不不还有，”刘晔忙不迭回道：“象什么开发农田，发展市集，施舍粥米……”

人群里发出一阵窃笑。

“够了！”郭嘉脸色发白：“曹家军师的脸都让你丢尽了！”

“子阳，归队吧，做子孝的参军。”曹操平静地说：“别忘了带上你的水车图，会用得着的。”

当夜，洛阳城外，联军大帐。

“攻取洛阳，是我们对新君主作战以来的第一次胜利。”曹操说到这里，苦笑了一下：“但是我们也基本掌握了他的战略方针——大规模的开发建设，吸纳各地流民，收买人心，招揽人才，组织军队，最后把我们各个击破，推翻朝廷，一统天下。”

“简单到近乎天真的战略。”马腾冷笑道。

曹操：“但却很管用，因为有某种神奇的力量，让他能以我们无法想象的速度发展内政和军事。新君主的经济成果是惊人的，大家在这里已经看到了。”

“照这样下去，十年之内，天下恐无我们的容身之地了。”刘表忧心忡忡地擦了擦额头。

刘备一脸惶恐：“难道就没有办法了吗？”

“世有非常之事，而后有非常之策。”曹操突然“霍”地站起来：“景升，玄德，你二人分兵一万，把洛阳的府库钱粮全部运走，迁徙所有的百姓，要在三天之内，敌军赶回之前完成，最后无法带走的东西一律毁掉。其余人跟我继续向长安进军，我们得让这个新君主明白——什么才是真正的乱世法则！”

一股冰凉的杀气从大汉丞相的脚底升上了头顶，然后又扩散开来，弥漫了整个灯火通明的大帐。

战争的初期，军力的强弱是唯一的，决定性的因素。但是强者如果不能在“初期”这个很短的时间里彻底击垮对手，那么接下来的战争就变得漫长而难以忍受，持久的综合国力的较量将裁决战争的胜负。

诸侯联军兵分几路，象蝗虫一样在新君主的领地里飞来飞去，新君主的经济迅速崩溃，他只能带着饥饿疲惫的大军，四处追击，疲于奔命。而在他无暇顾及的地方，更多的领土在被蚕食……

到了建安六年的春天，新君主似乎明白过来了，他所苦苦寻求的“主力会战”已如同彩虹一般，美丽而不可得，纵使麾下猛将如云，也是全无用场。他终于改变了战略，把所有的军队收缩在最后的三座城池之中。

“汉中、咸阳、天水。”曹操的手指在地图上轻轻划过这三座城市，谋士们的脑袋也跟着他的手指一起移动。

“妙，”曹操说：“三个点都是交通咽喉所在，区区三城，就守住了整个关中，而且占有内线作战的优势，可以迅速完成兵力的调动。”

“是啊，”程昱作了个无奈的手势：“虽然我军盯住咸阳，袁绍的河北军，马腾的西凉军和刘璋的川军又从三个方位包围了这个地区，但是所谓‘击其首则尾至，击其尾则首至，击其中则首尾皆至’，无论从哪里下手，我们都无绝对把握。”

“而且，”荀攸也补充道：“据报新君主又在关中平原大搞开发，恐其很快就会恢复元气……”

“倘若能设法使其把所有兵力集中在一座城里……”郭嘉很用力地说

“和他同盟怎么样？”一直沉思的刘晔冷不防冒出一句。

郭嘉白了他一眼：“你怕是领新君主的饷领昏了头吧。”

“正是因为我做过新君主的官，所以才有此一说，”刘晔解释道：“在外交方面，此人很相信同盟的所谓‘信义’，他坚信盟友是决不会来进攻自己的……”

说到这里，在场所有的人都大笑起来，刘晔也笑了笑：“所以设计让他移兵并非难事。”

“让袁绍，马腾还有刘璋去做好了，反正他们惯干这种事，结盟时间越长越好，最好是一百年。”曹操说完这话，笑得简直不行。

下弦的月光并不十分明朗，但曹操从所在的小山上望下去，咸阳城的轮廓在夜色中仍然分明而清晰。城楼上的灯火闪动着暗淡的红光。一切安静而平和，冰凉的夜风送来旗帜舞动的哗啦声和城墙上“答答”的梆子响。

“主公。”有人轻轻地走近曹操的身边。

“奉孝，终于到了与新君主的最后一战了。”君臣二人都看见对方眼神里难以抑止的激动。

计划非常的成功。新君主的“盟友”袁绍和马腾已经夺取了汉中和天水，他们的大军正在星夜向这里赶来，参加对新君主的最后一击。

“到现在我还无法弄懂他的思维方式，他好象和我们并不是同一个世界的人。”郭嘉望着城池若有所思。

曹操微笑着说：“如果有可能，我倒很想见见他，问他为什么把我们想象得如此简单……”

“恐怕不一定有这个机会啦，”郭嘉用手向远处一指：“河北军和西凉军已经到了。”

两边的大道上，出现了两条火把汇成的河流。

曹操长剑出鞘，几万支松明在他的前后左右同时亮起，“三军司令”的大旗在火光中升起。

“全军听令！此战务获全胜，生擒敌酋新君主者封万户侯，得其首级者赏黄金千两！”

兴奋的吼叫声响彻天地。无数支枪尖在半空挥舞，千军万马，仿佛决堤的大河，以不可阻挡之势奔涌而下……

GAME OVER。

“什么意思嘛，把 AI 做那么高。”某人忿忿地说。推案而去。■

关于《石器时代》的另一种思考

文/善良的大灰狼　编辑/AWEI

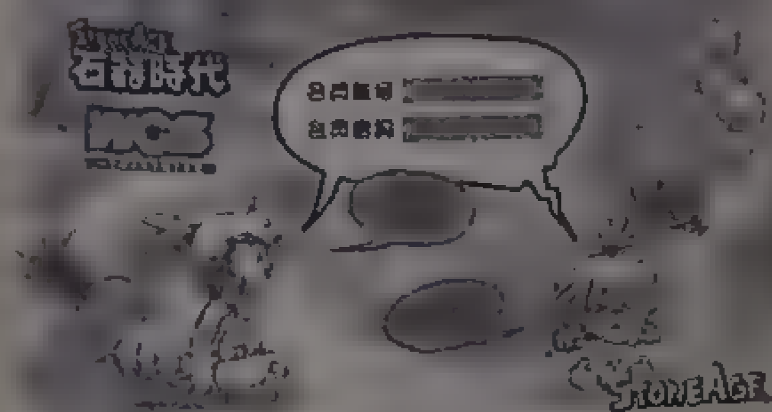
曾几何时，商业网络游戏对中国游戏玩家而言只是一个遥远的词，一个陌生的概念；虽然那时大洋的彼岸、海峡的另一端，它早已成为一种最热最火的游戏发展方向。尽管很多游戏玩家都曾有过在校园网上玩文字 MUD、追风购买 UO、热衷《红警》对战、《星际》争雄、《三角洲》联网、《暗黑》组队的难忘故事，但从严格意义上讲，这些都不能算作纯粹的商业化网络游戏，而只能称为个人玩票性质的网络连机或传统单机游戏的网络功能运用；再加上有条件进行网络游戏的人群较之玩家总数实在甚少，因而当《笑傲江湖》、《万王之王》、《网络三国》等商业化网络游戏在上个世纪末进入中国游戏市场时，虽然广告热烈、宣传广泛、售价低廉，但真正参与并坚持至今的玩家却不是很多，直到 2001 年 1 月《石器时代》的正式上市……

恰逢中国电信上网资费全面下调，春节假期即将开始，加之 29 元的价格，可爱的游戏人物，清新的场景画面和在日本、中国台湾地区曾经引发的巨大人气轰动，游戏一上市就赢得了玩家的热情响应；而我也在朋友的大力推荐下购买了游戏，并在感觉不错后，继续向朋友们推荐，直到把所有认识的 MM 全都拉到了游戏中来……^

故事本应就这样顺利地发展下去——轻松惬意的游戏，和 MM 一起战斗冒险，寻找可爱的宠物饲养……可惜的是，并不是每一个故事都有美好结局，随着对《石器时代》的逐渐深入，我对它的感觉逐渐趋于平淡和可有可无……

游戏收费的问题

商业网络游戏与其他具备联网功能的游戏最大不同之处在于，它是收费的。玩家在进行游戏时，除了必须支付第一次的软件购买费用外，以后还必须源源不断地支付金钱以维持继续游戏的可能。网络游戏用户必须通过专门服务器进行 ID 注册确认，因此玩家只有通过购买正版一途才能进行游戏；过去那种在电脑城随



便买张光盘就玩的做法，对商业化的网络游戏来说是无效的。大约是这个原因，很多游戏软件开发商把网络游戏看作了一种反击盗版、增加正版销量的好方法，加以大力发展，这的确是一种很好的开发策略。

《石器时代》相对于其他的单机游戏，价格并不贵；但仔细看看，根据北京华义 2 月 27 日出台的计点方法，每小时 6 个点，随游戏附送的 300 个点只能进行 50 小时游戏。再看看台湾华义的标准，一般时段 0.07 点/分（2:01～17:59），300 个点可以进行 71 个小时的游戏；高峰时段 0.1 点/分（18:00～2:00），300 个点可以进行 50 个小时的游戏。大部分玩家除了假期外，一般不可能在一般时段上网打游戏，因此 50～71 个小时的游戏时间对普通玩家来说，最多可以进行 2 个月的游戏，如此进行 1 年游戏的花费当在百元以上。看到这里有人可能会说玩 1 年游戏 100 多元并不算贵，可是玩网络游戏除了要向游戏公司交费外，还必须向电信交上网费和电话费，这样再一算，贵不贵了？前不久一则游戏橘子热门网络游戏《天堂》给合作伙伴台湾省中华电信带来数亿收入的新闻，想必大家看了吧，而从中我们是不是也能发现些什么了呢？

游戏服务的问题

网络游戏也是一种商品，因此它收费是必需的，也是合理的，但这种合理而必需的收费真能带给付了钱的玩家对等的服务和游戏保障吗？值得探究！中国玩家由于市场的原因，大部分都购买过盗版，而盗版由于价格低廉，就算售后没有任何的服务，游戏盘带毒或玩不出，玩家也大都能够承受损失。正版呢，单机游戏不好玩上当受骗，我们最多损失些金钱。而网络游戏中，当呕心沥血培养出来的宝贝宠物因为服务器轻轻一闪消失得无影无踪，当花费无数时间练成的人物 ID 被告知可能会因为服务器调整全部丢失，当想玩游戏时却被告知游戏服务器正在检修或已人满为患，当千辛万苦正要打败怪物赢得宝物时却掉线了……我们该怎么办？我们会怎么想？当一位石器 MM 在听说服务器调整可能导致她的人物资料全部丢失后，说如果资料丢失，她就再也不玩任何网络游戏时，我很能体会那种无奈但又恨恨的心情……

第一印象永远是最关键的，虽然它不一定是最正确的，我想这句话无论拿到哪里都适用。也许是因为国内市场盗版泛滥的原因，一些外来的和某些国内的游戏厂商不重视中国大

陆地区的玩家，甚至可以说在某些方面是鄙视的。很多其他国家或地区的玩家能够得到的售后服务在我们这里并没有承诺，更不用说兑现；而中国玩家似乎也从未要求过自己的权利。因此个别厂商得寸进尺，以为玩家只是些买不起正版的穷学生或者是很好唬弄的无知者，但真的如此吗？其实只要留心观察一下，不难发现各行各业的精英，在玩家群体中都可以找到。实在希望游戏厂商在发现一个个良好商机、大把掏金的同时，也把玩家应得的服务全部配套跟上。玩家不说并不表示他们不想或者不要，站在玩家的角度去考虑某些问题，可以发现更好的商机，赢得更多的拥戴。只会坐等别人都有了才跟上或当玩家真正不满提出要求时再来改变，只怕早已没有了表现的机会。

玩家的眼睛是雪亮的。

游戏设计的问题

游戏的设计本是游戏开发公司的事情，玩家只要选择自己喜欢的游戏购买就可以了，但是当游戏的设计直接关系到玩家口袋里 RMB 的流出时，我们却不得不去关心一下游戏设计问题。

商业化网络游戏是收费的游戏，顺着这个思路我们可以知道，既然是收费，并且是计时收费，那么就意味着玩家进行游戏的时间越长，口袋里 RMB 付出的就越多，网络游戏公司能够获得的利润也就越多。说到这里大家可以转过头去看一下目前市场上这些网络游戏有没有什么共同的特点？——速度慢和走路多。无论是《石器时代》、《网络三国》还是《万王之王》或其他图形 MUD，其游戏运行速度都可以用非常缓慢来形容，与游戏里大大的场景地图配合起来，可以说走路是网络游戏里让我们口袋里 RMB 流得最多的一项功能设计；再加上踩地雷的战斗模式，强力敌人出没于荒郊僻野的设定，我们不难发现游戏公司的"良苦用心"……

其实让玩家沉迷于游戏之中，为游戏花更多的时间一直是游戏设计者证明游戏吸引力和游戏丰富性的一项重要指标；毕竟没有设计者会希望看见玩家把游戏拿到手后，一两个小时就通关然后丢到一边。但这种设计必须适度和合理，特别是当直接关系到玩家的持续消费时，否则就会像那些只有两小时游戏内容却硬加上数十小时走迷宫的失败游戏一样招人讨厌了。大家的钱来得都不容易，全部浪费在走路爬地图上就太……

网络游戏的任务设计是直接关乎游戏耐久度的一个关键问题。我们可以看到，很多新玩家刚开始玩一个网络游戏时都很有兴趣，但随着对游戏的深入熟悉，这种兴趣也越来越淡。原因何在？原因在于游戏任务设计的固定和后续任务添加的迟缓。在目前的网络游戏中，《石器时代》的任务是设计得非常不错的，但是当玩家等级超过 60 级，当大部分任务都被完成，当转生的条件达成之后，真正能够吸引玩家继续游戏的内容还剩多少？《石器时代》如此，那些不如《石器时代》，只能练功杀敌长经验再练功再杀敌再长经验的网络游戏更是如此。



网络游戏的任务是可以由游戏设计者不断添加的，但我们目前可见的添加却是非常缓慢的。由于现今的网络游戏都未能真正做到由玩家来互动剧情，因此当玩家对游戏越来越熟悉之后，最终只会选择离开，市面上其他林林总总的网络游戏也决定了这种离开的必然。这对网络游戏公司而言不是一条好消息，对花费心力培养出一个超强游戏人物，但却无事可做只能选择退出等待 ID 被删掉的玩家来说也是如此。这种情况有可能改变吗？答案是能的，但那已经不属于本文讨论的范围，留待游戏公司去慢慢研究吧^_^而与此同时，游戏设计问题又直接导致了玩家使用网络游戏外挂程序……

外挂程序的问题

游戏修改大家都不陌生，随着市场上可以买到的游戏种类数量越来越多，而玩家可玩游戏时间的相对有限，修改游戏成为了一种必然。现今的游戏玩家应该没有不知道 FPE、金山游侠、东方不败、游戏修改专家的，修改游戏也成了很多玩家的一项基本游戏技能。网络游戏由于是基于多人的网络环境，为了保证游戏的公平性，是严格禁止游戏修改的，并且由于其技术的特殊性，相对单机游戏来说修改起来也更加困难。但正如前面所提到的，由于游戏设计上的某些问题和游戏本身任务的单调无聊，玩家们虽知修改网络游戏不合规定，但或出于好玩或出于无奈，最后仍然把目光聚集到了网络游戏外挂程序上来。

网络游戏外挂程序现分为两种：简单加速的和练功修改的。前者的出现源自网络游戏超慢的运行速度，虽然游戏公司一再强调不允许用，但实际上用的人却越来越多。当使用了外挂程序后游戏频繁掉线时，游戏公司就把问题归结为外挂的影响；但有的玩家并没有使用加速外挂也经常掉线，又该如何解释呢？现在的《石器》中，如果不使用加速外挂，几乎没有人会和你组队；同时在玩家交易中，还会经常被一些无耻的"闪电人"掠去货物和装备> _ <~ ~ 后者的出现则可以让玩家进行自动练功和资料修改，迅速成为超人。对这两类外挂程序就游戏公司的立场应该是坚决反对的，在这些公司的主页我们也可以看到诸如"发现使用外挂程序一概删除 ID"等严厉的措辞和其他地区玩家因为违反规定被删除 ID 的黑名单。不过，在大陆地区的同样游戏中却没有明确处罚或对应的游戏版本升级，于是修改之风日渐盛起，其直接后果就是玩家对游戏由喜好到厌倦的时间越来越短……

说到这里，有人一定认为我是坚决反对外挂程序的，其实不然。外挂程序的确不该存在，因为它破坏了游戏的公平，减弱了网络游戏的乐趣，加速了玩家厌倦感的产生；但同时透过游戏外挂程序的风行，我们是不是也发现了游戏本身存在的众多缺陷、漏洞和不合理的设计呢？有问题不去解决，或消极放任，或一概通杀，其实比问题本身更为严重。公平来自秩序，而秩序来自一个完整、规范并能随时修正的系统，网络游戏的运营者该怎么做？

游戏巫师的问题

游戏巫师即 GM，是网络游戏中直接负责游戏管理的人。他们对玩家有着管理控制直至生杀予夺的大权，可以说是游戏中的法官；游戏规则的严格捍卫者，公平与权力的象征。可惜的是，也许是 GM 还未真正明白一个 GM 和一个玩家在身份与行为上的区别，也许是 GM 们更喜欢以玩家的身份来管理游戏，也许是他们并非专职的 GM……于是乎，在游戏中我们不时可以看到身带目前游戏版本还未开放宠物的"奇人"在四处闲逛，可以发现属性为不死的狂人在四处挑战，可以找到有 1000 万点血堪称无敌的超级门石……

虽然在后来的游戏公告中我们得知：游戏中出现这些奇人异士是由于黑客入侵云云，但真的是黑客入侵还是其他的什么"原因"，我想大家心里有数吧。如果说玩家在游戏中违规将受到处罚，那么这些"奇异"现象的出现，谁该受到处罚呢？公平代表广泛的平等，如果公平在某些人或某些特定的玩家那里发生了质变，变成了一种特权，变成了随心所欲，那么游戏中也就没有了公平，只会产生怨言和混乱。于是在游戏中的公共频道上就出现了各种不忍目睹的污言秽语，骂爹叫娘，这些人自然很快就受到了 GM 的处罚，但真正导致他们叫骂的根由究竟该如何处理，是把它掩盖过去，还是认真审视避免再次出现呢？

玩家的眼睛是雪亮的，尽管有人经常喜欢忘记这点……

《石器时代》是一个很好玩的网络游戏，我认为 29 元的付出非常值得，但同时《石器时代》又是一个问题多多的游戏，我怀疑在现在的"石器"游戏环境中，我还能对它继续保持多久的兴趣。看看今年国内游戏发售列表：《龙族》、《千年》、《非常男女》、《碰碰 I 世代》、《三国世纪》、《索玛传奇》等等已知或还未知的网络游戏都将赶在今年上市，同时更多的游戏公司也将在今年对网络游戏立项开发，因此有的人把 2001 年称为"网络游戏年"，的确名副其实。我们应看到在网络游戏商机无限的同时，中国网络游戏市场中已出现或将要出现的问题也正一个个慢慢地显现出来。游戏玩家随着游戏市场的发展，早已变得成熟和挑剔，怎样才能真正让玩家满意，让游戏公司赚钱，让大家都能在网络游戏中找到自己的需要，值得所有的人都去认真地思考一番！

补记：

和气才能生财。就在我再次整理此文的同时，网络上传来了石器玩家就华义承诺和服务问题向中国消费者协会 3.15 热线投诉并被受理的消息，再看看网上一时间蜂拥出现的各种"反华义"论坛，听听众多石器玩家"可怕"的声音，我不禁感到一种悲哀。《石器时代》是一个很好的游戏，但为什么就是这样很好的游戏却引出这么多不同的、甚至可以说愤怒的声音呢？玩家们要求的多吗？要求的过分吗？仅仅就因为这些本应可以很好解决的问题，让玩家和游戏公司变成势不两立的敌人，值得吗？和为贵，和气才能生财，对立只会加深矛盾，矛盾将导致问题越来越难解决，而这难以解决的背后，将是对整个正在蓬勃兴起的中国网络游戏业一记沉重的打击。尽管这样的打击并不见得会使我们的网络游戏业陷入危机，尽管打击可能只是一时的，但仔细看来，它的影响却将是深远的，那就是玩家对网络游戏公司信任的丧失，而失去了信任，那么一切的一切也就没有任何继续下去的意义……

商家们很喜欢用换位思考这个词来让消费者体谅他们的难处，但他们有没有想过自己换位一下，自己去体谅一番消费者的感受？！在买方市场，在玩家掌握金钱流向，在产品适应市场的今天，真正该做到换位思考的人是谁呢？

以真心换诚心，付出总会有回报……■

<接下页> 的心理变化过程，就好像《黑客帝国》中的尼奥从无名小卒进化到超级英雄的过程一样，试问有谁能在拥有近乎神的能力后还会甘心做个凡人？于是，一场真实的《黑客帝国》在石器中上演了！同影片中一样，在黑客们发现"真相"之前，"原先的世界"虽不完美但还算秩序井然，而"主体"发现黑客们后，竭尽全力想消除这些异类，黑客们则为了"自由"运用各种手段拼命反抗。在《石器》的世界里，你很难简单断言谁对谁错，"主体"维护系统秩序与游戏规则的做法无可厚非，但玩家对于付费游戏中不合理的规则与设定提出质疑并要求改进难道就错了么？"主体"忽视玩家的利益强制推行自己的规则固然不对，可玩家竟然要求无限制的免费游戏未免也过于不近人情了吧？！说来说去到底谁错了呢？答案是————我错了！Why？因为我脚踩两只船，又各打五十大板，猪八戒照镜子——里外不是人，这么蠢的东西也敢写出来，可不是大错特错了么？！哈哈哈哈……■

石器时代?黑客帝国?

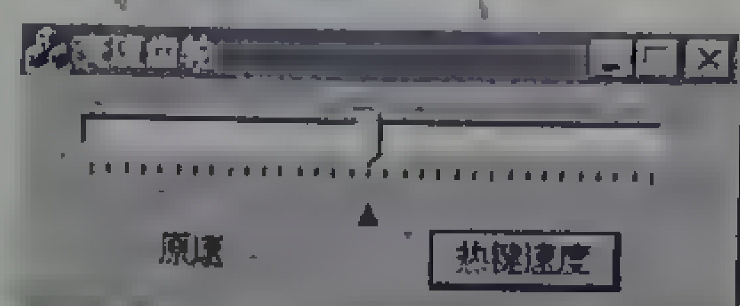
文/八戒　编辑/AWEI

还记得《黑客帝国》中,墨菲斯曾让尼奥选择手中的药丸,选蓝色一切就此结束,选红色则可以进一步了解真相,但不得后悔。尼奥的选择大家都知道,我相信换了任何一个人都会选择红色,只因为好奇是人类的天性!不要以为这只是科幻电影中杜撰的情节,现在你有机会亲身尝试一下!什么?你不信?那么随我进入石器的世界吧!

《石器时代》这款网络游戏,凭借可爱的人物造型与新颖的宠物系统迅速侵占了众多网虫的硬盘,而其中相当一部分竟然是号称对大多数游戏"免疫"的MM,其吸引力之大可见一斑。从去年年底开始测试直到现在,短短3个多月的时间,其软件销量就超过20万,注册用户也高达14万多人,其火爆程度远非其它网络游戏可比!可这一切和《黑客帝国》有什么关系呢?!当然有关系啦!因为你同样可以利用外挂程序进行修改,想象一下帅哥基努·里维斯穿着兽皮牵着恐龙在原始丛林里溜达的样子……对了,那就是你!呵呵!与电影中不同的是,这里没有泾渭分明的正义与邪恶,扮演系统"主体"的是游戏代理商北京华义公司,它所做的是努力维护其创造的游戏世界中的规则与秩序;而玩家所代表的"黑客"们则是这游戏规则的颠覆者!

变速齿轮

影片中所有黑客的基本能力就是行动快如闪电,飞檐走壁如履平地。变速齿轮作为外挂的初级工具,功能仅仅限于更改游戏的速度,修改范围在正负256速之间,使用之后你原本似乎在走太空步的原始人立刻便行走如飞了。副作用是过高的速度会导致游戏断线("与服务器切断联系,回到开头画面,确定"这段话各位石器玩家大概最熟悉不过了吧?呵呵),所以多数玩家将速度开到2倍或4倍左右。虽然功能单一,但已令玩家雀跃不已,以至后来组队练功间的头一句话就是:"开几速啊?"

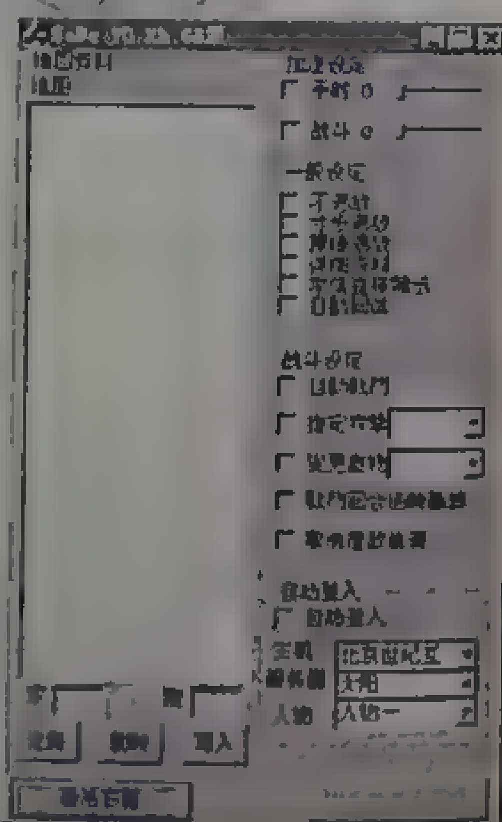


CCS(石器时代修改器)

影片中期,众黑客频繁穿梭于现实与系统之间,与"主体"派出的军队作战,以少胜多所向无敌。这个软件的功能也近乎如此,它是台湾玩家"阿良一族"开发出来专门针对石器的外挂程序,先后出过多个版本并不断完善,功能较之变速齿轮强大不少,除加速以外还新增了其它功能:寸步遇敌,原地遇敌,最重要的就是——不遇敌!!个人认为石器系统最大的失败就是踩地雷的遇敌方式不够完善。虽然免除了玩家为练级争夺敌人而引发冲突的可能,但对于高等级的玩家来说,在路上被数不清的低等级宠物骚扰实在是不胜其烦!而现在在林间漫步终于变成一种享受而不是受罪,这正是外挂程序一发而不可收的重要原因。

Sade

影片的尾声,尼奥身体中神奇的力量被引发,成为无所不能的超级战士……Sade的出现真正改变了石器时代的游戏规则!总的来说,它除了不能直接修改人物属性和物品以外,基本上可算一个全能的修改器,除包括了上述两个软件所有功能外,甚至还可以自动战斗、自动捕捉1级宠物、自动回信等,最厉害的还要数瞬间移动!瞬移有大小之分,其中多个版本都只能小瞬移,即在原坐标3格之内移动,手动输入虽然麻烦点,但是走迷宫却是方便多了!而大瞬移目前似乎只有Sade-g版可用,顾名思义就是可以在地图任意坐标间瞬移(月光宝盒?!),连路都不用走了!Sade还有一个重要功能就是可以进入绝大多数需要门票或任务物品的洞穴或房间,由此衍生出通过武斗场送货的赚钱方式令无数玩家一夜暴富,甚至导致石器世界的通货膨胀!



WPE

这是传说中的软件,据说能够截获玩家往返服务器的数据包,并制造假的数据包传回服务器,如果真能实现的话……不过由加加村货运站门口依旧川流不息的人潮来看,似乎还没什么人会用这高级东东;但也有人展示过修改出来的宠物照片,所以它的功效目前还是个谜!

从变速齿轮到Sade,石器的玩家经历了巨大 <转上页>

一个石器玩家的日记

文/望月刀客　编辑/AWEI

1月11日

北京华义公司1月份在中国大陆地区销售网络游戏《石器时代》,其中的游戏说明书里写明购买游戏者附加WGS300点,相当于100个小时游戏时间。一时《石器时代》热销大江南北,各销售商喜笑颜开。我也买了张盘,在第五服务器做我快快乐乐的原始人。

3月1日

正式收费之前,华义突然宣布购买游戏所附加的游戏时间改为50个小时。消息一公布,石器部落一片哗然。一时间群情激愤,大量原始人涌向华义BBS和客户留言板发帖质问,致使华义网的BBS登入要半小时之久。同时,玩家四处出击,各大媒体如搜狐、新浪、东方网、上海电视台、人民日报、解放日报、法制日报等均收到投诉信,而有影响力的网站、各游戏网站的论坛也暴满,中国消协315网站的投诉论坛由2月28日下午的1页猛增至3月1日中午的18页!

由于恰逢周末,玩家投诉并无太大回响,于是原始人利用自己的各种方式来抗议,抗议方法亦令人捧腹,如:

一、数名等级甚高的原始人在琉璃洞13楼等人(那里是练功圣地),一有等级低的人加入就PK之,美其名曰:坐飞机。石器中一般是禁止PK(即玩家相互攻击)的,只要玩家不把PK选项打开,别人休想杀死他,但有个BUG:那就是当玩家与其他玩家组织队伍共同战斗时,若下达攻击指令时点击队友,便可攻击其他玩家。被打死的玩家若等级很低,受伤很重,会一下子飞出屏幕而非倒下,玩家们戏称为"坐飞机"、"坐头等舱"。于是一些高级原始人便利用这一点,疯狂攻击其他低等级的新玩家,以期达到"让石器里没有一个人"的目的。

二、加加村口堆满了宠物(游戏中的动物可由玩家抓取并改成任何名字),有叫"华义××"的,有叫"华义不是东西"、"打倒华义"的……

三、各石器部落一下子多了很多打倒华义会、反华义同盟、华义去si等等组织。

3月4日

虽然各BBS上声讨华义的论坛出现过相当一部分有理有据,一针见血的文章,可更多是谩骂、有损人格的文章。有鉴于此,在下感觉有必要让大家团结起来,于是建立一"声讨华义"论坛,广招言论,号召大家共同团结起来抗议华义;并且同时向广州消协和中国打假网(www.look100.com)联系,投诉华义,当天就收到广州消协的来信和中国打假网的回电询问了解情况。其中中国打假网对网络出现的这种"打假"感到新奇,并希望我继续和他们联系并提供相关资料。

3月5日

深受鼓舞,马上在论坛留下mail地址收集说明书及游戏其他不公平证据,一时间邮箱暴满,一日收信件百余封。大批不相识朋友提供了相当充分的证据,并商讨了各种投诉的方式。

晚上把众友的声讨文章整理一下,写了份9K的东东发给了中国打假网。

3月6日

费心力到各石器论坛发帖发信,号召大家行动起来,去各地消协投诉华义公司……

3月7日

广州消协来信,已把投诉信转交北京消协处理。打电话了解到,光是广州就有数十封投诉信……而中国打假网一日一电,非常重视此事。xixi,太好了。

3月8日

眼见愈闹愈大,老大爷华义终于坐不住了,在主页上发表了告全体玩家的通告。通告以说明书"编辑疏忽"为由,拒绝玩家所提出补回50个小时游戏时间的正当要求,并直斥用外挂的玩家为"非法"。

faint……简直是火上浇油,各石头论坛全部炸开锅了,原始人们除了变本加厉地问候华义工作人员的祖上,更有甚者号召人黑了华义,还留下提供工具的网站……

3月9日

到处都闹翻天了,有些拿到工具的人摩拳擦掌,跃跃欲试,局面有失控的危险……又收到中国打假网的电话,相关材料收到了,认为我的投诉证据充分,华义理亏。他们会和华义公司沟通(天知道了)。

3月10日

华义发布第二份声明,郑重向全体购买《石器时代》的消费者道歉,并允诺加回50个小时……

好累,华义终于肯认错赔偿了。我们的主要目的也达到了。虽然还有一些其他地方存在不满意,但是……累死了,这些天天天为这事只睡五六个小时,上班开小差,给女朋友骂……:(算了,收手了。

3月12日

关闭论坛,华义事件暂告一段落。■

附:玩家档案

网名 东方不败,望月刀客

网龄:4年

网上蜗居:碧海红楼(http://superwind.533.net)

简介:东方不败者,红楼之主也,喜沽名钓誉、攀风附雅、多管闲事。平生好友,半世好酒,望月惩刀,长歌当笑,不求名利,但求一醉,拥朋向酒,此生无求。现闲职共恩在线武侠世家及环球旅游两版斑竹。

参考资料1:北京华义对玩家误会被砍掉了50小时的回应

首先感谢所有玩家的对石器时代游戏的支持，以下是北京华义对这件事的响应：

玩家反应：销售游戏光盘时有虚假广告行为！

北京华义游戏网所售《石器时代》网络游戏，在随包装一起的说明书中明确写着：WGS点数卡15元135点可玩45小时，30元300点可玩100小时，并在广告上和说明书中都写道：随出售的正版游戏光盘随赠300点(相当于免费赠送100小时)。

随赠的点数原本可玩100小时现在却只能玩50小时！！！

这不是一种商业上的欺骗行为吗？我们随赠的300点一下就砍掉了50小时！！！并且华义公告的最后还明确表示这种收费方式他们说改就改，无须通知！！

北京华义的回答：

说明书上所的WGS点数计算方法，是说明书编辑的笔误，因为上面已有说明玩家只要花费一元，即可享有3个小时的游戏时间(请玩家仔细翻阅说明书)。

但是表格中却将15元及30元的WGS点数换算错误，将15元及30元的WGS点数换算成135点及300点，正确应该是300点及600点，但是玩家却拿300点可玩100小时来跟公司反映，说一下被华义砍掉了50小时，这确实是编辑的笔误。

说明书上笔误：

名称	预款WGS点数	游戏时间
WGS点数卡一 15元	135点	45小时
WGS点数卡二 30元	300点	100小时

正确换算应该是：

名称	预收WGS点数	游戏时间
WGS点数卡一 15元	300点	50小时
WGS点数卡二 30元	600点	100小时

请玩家仔细参考市面贩卖的点数卡，就是这种计算方式，而且从来没有改变过，不然就应该300点外面就要卖30元才对(那玩游戏就更贵了不是吗??)，而且根本就没有135点这样的点数计算，真的是编辑的笔误啊!!

请玩家仔细计算一下，开启石器时代附送的300点，本来就应该是玩45小时，而且以每小时扣6点来说，应该是玩50小时才是正确的，北京华义并没有多收或砍掉玩家任何时间，请玩家明察一下。

更早使用的玩家都知道，石器时代从1月12日正式启用到3月1日才开始收费，其中免费时间已长达1000小时以上，北京华义都可以免费让所有玩家玩1000小时，何必砍掉玩家的50小时呢??请广大玩家明察啊。

而北京华义的补救措施，除了因笔误引起玩家的不愉快，郑重道歉，并将新印的说明书跟正过来，也请看过这篇文章的玩家都能了解。

石器时代网络游戏在中国地区所得到的热烈反应，真是让我们始料未及，然而石器时代玩家成长的速度，已远远超过华义该提供的服务品质，玩家对北京华义的种种不满，充斥各地留言版面，然而北京华义却一直没有做出任何响应，这是由于北京华义还未能建立一套完整的客户服务系统，关于这项的内部疏失，北京华义郑重向所有玩家致歉，今后北京华义将增加客户服务的人员编制，并建立与玩家的沟通管道，对于玩家所提出的种种意见，在最短时间内做出反应，并公告于"北京华义游戏网"上，并对先前所有玩家反应的问题，目前北京华义正逐一汇整，并在近期内会一一回复玩家。

网络游戏市场刚刚才在中国起步，经营网络游戏的厂商与游戏玩家都刚刚开始学习并适应这个全新的市场，经营网络游戏的厂商必须逐步了解，中国地区整个网络的建设，以及玩家的需求是什么???玩家的需求又是什么???如何降低营业成本来降低收费回馈玩家。

但与所有玩家也必须了解，经营网络游戏的厂商，所必须付出的各项成本。(例如：昂贵的频宽及游戏服务器费用，24小时都必须待命的大量网管及客服人员)，玩家也必须开始养成"使用者付费"的观念，并遵守网络游戏所必需的规则等

网络游戏市场才刚刚在中国起步，一个全新的游戏规则正逐步建立之中，然而石器时代游戏收费开始也才八天，现在也正是经营网络游戏的厂商与玩家的磨和阶段，希望所有玩家能敞开心胸的沟通，并尊重双方对每件事情的看法，因为大家正是网络游戏市场"全新游戏规则的制订者"，给北京华义一些改善的时间，让北京华义能做的更好，也让我们能共同创造出一个中国网络游戏市场的新法则，谢谢大家，也欢迎玩家踊跃提供看法！！

北京华义业务执行长　黄博弘

您可以利用此信箱与作者交换意见 robert@waei.com.cn

参考资料2:北京华义对笔误事件的道歉启事及最终处理办法

首先感谢所有玩家对《石器时代》游戏的支持！

众所周知，由于说明书编辑的疏忽，导致广大玩家对北京华义产生误解，认为华义销售游戏光盘时有虚假广告行为，被凭空砍掉了50个小时的游戏时间。

北京华义对此笔误事件引起玩家的不愉快，郑重道歉，并采取如下补救措施：

1. 将第二批产品新印的说明书进行更正(首批《石器时代》说明书仅在本网站勘误)；

2. 经过近十天来的技术研讨、系统改造及可行性分析，终于使得华义诚挚的歉意补偿成为可能，所有于3月13日9:00前在华义游戏网成功注册《石器时代》产品的玩家将会在原有点数的基础上，额外追加300点，相当于50小时游戏时间。

北京华义《石器时代》游戏服务器将会在3月13日9:00全线(包括上海和深圳)停机进行上述更动，请各位玩家注意安排调整好上线及休息时间。

由于说明书已在本网站通告勘误多时，在3月13日之后注册的产品，将按照勘误后的统一标准赠送游戏时数，具体赠送及收费标准请见"北京华义《石器时代》收费方法"。

石器时代网络游戏在中国地区所得到的热烈反应，真是让我们始料未及，然而石器时代玩家成长的速度，已远远超过华义目前提供的服务品质，玩家对北京华义的种种不满，充斥各地留言版面，然而北京华义却一直没有做出任何响应，这是由于北京华义还未能建立一套完整的客户服务系统，关于这项的内部疏失，北京华义再次郑重向所有玩家致歉，今后北京华义将增加客户服务的人员编制，并建立与玩家的沟通管道，对于玩家所提出的种种意见，在最短时间内做出反应，并公告于"北京华义游戏网"上，并对先前所有玩家反应的问题，目前北京华义正逐一汇整，并在近期内会一一回复玩家。

网络游戏市场才刚刚在中国起步，一个全新的游戏规则正逐步建立之中，然而石器时代游戏收费开始也才仅仅十天，现在也正是经营网络游戏的厂商与玩家的磨和阶段，希望所有玩家能敞开心胸的沟通，并尊重双方对每件事情的看法，因为大家正是网络游戏市场"全新游戏规则的制订者"，给北京华义一些改善的时间，让北京华义能做的更好，也让我们能共同创造出一个中国网络游戏市场的新法则，谢谢大家，也欢迎玩家踊跃提供看法！！

为了网络游戏的明天日夜辛勤的北京华义全体同仁 敬上

(编注:原文照录，个别错误未经更改)

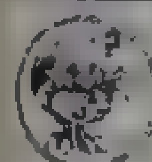


难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

*主角:菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
病号:请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师:请务必写明您的详细通讯地址。
*EXP:如您提供的答案被刊登在第N期,将获赠第N+1期杂志;超过300字的解答另计稿费。
*LEVEL UP:
年底评选5位"会诊专家",赠阅来年全年杂志。
*传送门:北京813信箱《难症会诊》(100037)
或 reader@fcgm.com.cn
*AWEI提示:①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。



取药处

1.《轩辕剑三外传:天之痕》

【问】在大梁城中，我要买客栈2楼的那只石猫(DOMO的陈盈君)，但是怎么也买不到，无论是我第一次进入大梁城，还是第二次，与小女孩的对话得到的都是"我希望让它复原……"之类的回答，无论如何也不提关于买它之事。剧情发展到要去海上寻仙山岛，按照攻略，我以后也不会回到大梁城，不知如何才能买到这只石猫？或者以后是否有办法再回来？如蒙赐教，不胜感激。

【答】那时确实无法买下那只猫，因为你还没有接下寻找DOMO组员的任务，可以等剧情发展后，又回到大陆时再去。这时在江都或其他城中购入"石敢神石"便可传送回以前的城市，而此时江北的城市中也有此物出售，不用担心卡在某处。带上"溶石魔羽"花3000两买下小猫后便可救下它(她)了。另外，如果是根据《家游》2001年2期上的攻略进行游戏，要特别注意几个问题：

①长沙西边的神木迷宫要在向过城中一个紫衣女后才可进入。而如果长沙已被毁坏，可去江都询问城南方一个道士也可进入(攻略上只在寻宝部分提及，害得我在那棵树旁边转啊转就是进不去)。

②一定要在灵武毁灭前让贺家父女团圆，即到达灵武后不要先去军营，而应先去右边的迷津沙绿洲，这样可获得"渡沙珠"，然后才能找到DOMO组员，否则以后灵武没了就没有机会了(攻略上又没写，害得我LOAD以前的进度，浪费了3个小时……)！

③最后到达"赤贯中心"攻略上提到在一个地方可遇到孙悟空，打倒后可获得"工布"，但也只有一只，建议收化后用于炼妖，也可获得"工布"。　(四川郫县　无铭)

【问】玩到出海找仙人，刚出海，在海底出现一个很大的影子，然后光驱读第4张牒，要放动画时就退出了，试了n次，都是一样，SOS！我的机器配置是C366/128M/nvidia TNT2 pro32M/PWIN98se/DX7a。

【答】建议完全安装，当读动画的时候按Esc键跳过动画，就可以继续游戏了。这是盗版碟的毛病，游戏进行到后来，还有两段动画在播放时会产生问题，同样按Esc键跳过；但要注意随时存档，免得出毛病时后悔莫及。　(内蒙古　赵焱)

2.《亚特兰蒂斯Ⅱ》

【问】在爱尔兰一幕时，按攻略上说与骷髅头对话后，到小教堂右侧观察墙上的铭刻，之后在跟老修士对话(老修士在屋外)，他会给你一把钥匙。小弟愚笨，我在观察铭刻时，不论如何看，鼠标如何狂点，那老修士就是不肯出屋。还请各位大虾赐教，我用的是正版。

【答】正如此栏目开头所言，尽信攻略不如无攻略，随游戏赠送的攻略有不当之处。当初我玩到这里的时候弄得一头雾水，要是按攻略所言，这一辈子也不要想将剧情进行下去。当游戏进行到此时，你要跳过拿钥匙、刀子和羊皮书的那一段，先进入书中的世界，与迪翁对话，当他告诉你书中的雕像是他的女儿艾尔蜜其后，再从书中出来，你就会发现老修士已经从屋子里出去了，就可以继续玩下去了。怎么进入书中和怎么出来不用我告诉你了吧，攻略上写得很清楚。还有什么不懂的可以写邮件问我。　(北京　盘长结 <joe_wang@fm365.com>)

3.《猴岛小英雄Ⅳ》

【问】小女子前不久玩到一个地方怎么也玩不过去了，望各位大

侠指点迷津！就是在 Lua 酒吧里，有个小河道，好像应该拿 PaintBrush 画笔扎河道上面的发光的船，也就是弄坏它的引擎，要正好是船停在画的正下方，然后趁厨师出来时钻进厨房拿烈酒倒在炉子里，出门后厨师会给小盖那幅画。我试了很多次，但不知为什么总是被厨师轰出来，请问如何能得到那幅有椰子树的画？

【答】坐下后先要向小姐点一份烧鱼(falming scuttlefish)，就会有一艘小船着火，等小船快到那幅画的下方时，把画笔(paintbrush)插进水槽(propulsion mechanism)里，厨师就会走出来，这时走进厨房把烈酒倒进炉子(steam generator)里就行了

（江苏徐州　陈实）

4.《冰风谷》

【问】第二章无法打败蛇王，我的装备都是带有魔法性的，法师的魔法攻击无效……《游戏胜经 3》介绍太简单，希望各位高手指点，谢谢。

【答】不要忘记对方可是神！普通武器根本没有效，玩家只有装备上 Sword of Days，再用上加速魔法，就能很快干掉她！

（浙江温州　林森）

我当初也是没办法直接伤她，只好将她引入那条有魔法陷阱(Cloud of Death)的走廊里，她就会不停受伤了，用战士缠住她，魔法师和牧师补血，有点耐性就可以搞定。这招对很多不怕普通武器的 BOSS 级敌人都有效，像我打最后 BOSS 的时候，就是利用房间里的陷阱解决他的，基本上不需要自己出手，就是麻烦了点，呵呵，都怪自己当初没有好好收集 +4 的武器:(。

（张斌）

5.《新倚天屠龙记》

【问】我在蝴蝶谷不小心把蜂蜜、牛黄和血竭给自己吃了，哪位高人能指点小弟如何在不重新开始的情况下再得到上述 3 种物品？还有在武当得到的《太极拳谱》不知如何修炼？

【答】牛黄和血竭在大树旁的药架上可以找到，会再生，蜂蜜可以在柴房找到。后山洞穴里也能找到这几种物品（战斗后得到）。得到《太极拳谱》后，待无忌等级达到若干后会悟出 XX 招式，把这招式使上若干次后又会悟出更高级的招式。

（河北石家庄　张泽新）

6.《轩辕剑三》

【问】进入游戏后文字全是乱码，外挂中文平台可以正常显示。我先怀疑是不是安装了 IE5.5 的繁体补丁造成的，但删除后不但没有解决问题，游戏中的文字还全部逆时针旋转了 90 度。该游戏绝对是正版，请问是什么原因？我的电脑：AMD Duron600/Gigabyte CA－600plus(Riva TNT2 pro)/中文 WinME，曾安装 MSN Explorer，Microsoft Sidewider Gamepad 软件，安装时均加入了新字体(供解答以上两问的高手参考)。

【答】该问题的确是 IE5.5 的繁体补丁所致，因为该程序在系统里改写了繁体字库，即使删除了也无法把字库还原，导致了游戏乱码！解决问题的方法就是重装系统，但是这样劳民伤财，于是有人做了补丁，在新浪有下载。只是这个补丁做得并不好，有许多错误！好在大宇最近的 1.02 版补丁彻底解决了这个问题，可以到大宇主页去下载。不过大宇的主页是繁体的！这位仁兄/小姐还是先把你的 IE 繁体显示装上吧！　（北京　吴斌）

运行轩辕剑时可能会发现游戏中出现乱码，这是因为系统中可能有 MingLiU 字体，它和轩辕剑中使用的繁体字库不兼容。解决办法是找到 C:\windows\fonts\mingliu.ttf 将其删除，或在注册表中删掉 font 中 mingliu 字体的键值(菜鸟慎行)。

（河北石家庄　秦宪庆）

7.《突袭》

【问】秘技中的"starcraft"使用后出现的战斗机根本没有战斗力，why?

【答】在此作弊模式下的战机其实是所谓的轰炸机，酷似星际中战机，飞行速度极快，可以结合＊＊nofog 地图全开命令使用。控制"轰炸机"轰炸目标，每批战机的投弹地点必须选择 3 个以上，与目标距离极近的范围。这样当战机飞到目标上方就会像无头苍蝇不停转圈直至坠落，就靠它坠落爆炸产生的杀伤力来打击目标，但有一定的盲目性，可能一次不能达到目的，必须 5 架次 5 架次一起"轰炸"，共能使用 99 架次，如想继续使用需要再键入作弊命令。有没有想过即使战役胜利分数也不会高，因为损失惨重啊！

（上海　陈维群）

8. 使用键盘死机

【问】小弟装机已有两年，但一直被一个问题困扰着，就是小弟我的电脑一直会因为使用键盘死机。如我在 WORD 里面打字，也许上手 1 分钟是好的，但突然之间就会死机；又或者玩某个键盘游戏时，运气好的时候，能一连玩上半个小时不死机，但运气不好的时候，键盘一上手就死机了。这个问题我请教过好多人，但至今仍未解决，希望各位大侠能救小弟于水深火热之中。我的配置是：PⅡ400/ASUS P3B－F/kingmax 64M/ASUS TNT 3400 16M/创新 64/昆腾火球 8.2M。

【答】确保你的键盘质量，按键无松动，劣质键盘可是什么问题都会有的。把键盘拿到朋友的机子上试试，如果正常，证明键盘同主板或显卡间可能有冲突，可下载各自相应的最新驱动程序，实在不行咨询厂商或换一个键盘。　（湖南株洲　citylion）

不知你是否有换过你的键盘试试，我想应该换过，但华硕的 P3B－F 返修率不高呀。我想多数是你的机箱带电引起的。不如用裸机（把部件装在机箱外运行）试试，如果情况正常了，就去换一个 SECC 冷镀锌钢板的机箱吧，防磁又防静电，不错的。

（上海　张中豪）

9.《射雕英雄传》(PS)

【问】来到宜兴，在破庙中救出了大强后，能去的店铺都开门了，宜兴的那户大宅的门也开了，但是只能和一个丫环和一个下人对话，以后就不知怎样进行下去了，望各位高手大侠赐教！

【答】①如果船主的病没治好，立即带一千元去药店买那本药书，给船主治病。②去码头可以遇到侯通海的大哥沙通天，打败他。③在大宅门前可以遇到洪七公，黄蓉用船主给的鸡做成叫花子鸡，然后去城外找洪七公，他会在破庙后教你降龙十八掌，教黄蓉逍遥游。④去码头会遇到穆念慈及两只大白雕英英海海，离开宜兴。

（安徽蚌埠　深情伟伟）

10.《口袋妖怪·蓝》(GB)

【问】如何获得 56 号妖怪？1，4，7 号妖怪除了在博士那获得外还有其他方法吗？133 号妖怪是否只有 1 只，如何获得？怎样使 93 号妖怪进化？此致礼！

【答】56 号猴怪在蓝版中不存在，需要联机从红版中传送。1，4，7 号妖怪在游戏初期只能得到其中的一只，其他两只需要从其他版本中传送。133 号妖怪不是野生妖怪。在槐树市的宠物中心会遇到你的对手，前进至黄金市他的家中，就能得到 133 号；在游戏中心用 6666 枚硬币也可以换得；还可以从任意版本通信得到。将 93 号鬼斯通传到任意版本中都会进化成 94 号狄鬼。

（思想者联盟/sxzcld）

您所提到的 56 号和由 93 号妖怪进化的 94 号妖怪都是由通信进化的，即把精灵传给朋友后在朋友机子里自动进化再传回来即可获得 56 号和由 93 号妖怪进化的 94 号妖怪。1、4、7 号妖怪一般只有一只，但可以在把 1、4、7 号妖怪传送时拔掉通信线，即可变出两只 1、4、7 号妖怪，133 号精灵也可用此法复制，但注意，此法极有可能花版（出来一只只会睡觉的几百级精灵）。

（苯苯的小刺猬）

候 诊 室

1.《异尘余生 2》

○摩尔多克和鬼农场、新里诺是否有比欢迎还高的称号？破碎丘是否在结束动画里摆脱灭亡的结局？（就是把矿采光的那一种）有没有在结束游戏前进入山岭军事基地（得小机器人的那一个）又不会让制酒的那个家族得到武器，以至控制新里诺的方法？我还想让我的儿子当老大呢，嘻嘻。还有就是可否在结束动画中避免死亡爪的种族毁灭，要如何做？称号除了：杀小孩子、疯子、牛郎、已婚的、盗墓贼、艳星、拳王之外还有什么(我用的是英文版，说法可能有出入)？　(jadeite)

○请问如何戒掉毒瘾？　（天津　刘峰）

2.《博德之门·剑湾传奇》

○当进入杜拉格之塔地下层时，遇到 4 个家伙守住地下入口，须一一解密，有 3 个我已解开，只有一个叫我唤醒他，不知如何唤醒？请指教(我已经卡了很久)！　（江苏南京　Mccok）

3.《突袭》

○请问盟军第 9 关如何通过？我已按照攻略上说的占领了高地，并摧毁了所有建筑物(甚至树木)，但是仍旧无法过关，望各位不惜一点时间给小弟答案，非常感谢！　(Jackson)

4.《职业杀手代号 47》

○小弟安装后不知怎么没有开枪的声音，连第 2 关汽车爆炸的声音也没有？不过也不是声音全无，一开始"博士"的话还是有的(其它人的声音都没有)，电脑提示的声音也有，比如说敌人发现了你，电脑就会发出"嘟嘟"声。我搞不明白这到底是怎么回事？请高手指点一二，在下不胜感激！　（金甲小虾）

5.《古墓丽影历代记》

○当 Lara 到达一个水池爬上岸后，打一个漂浮着的怪物的头，每当用瞄准镜瞄准它的眼睛正要射击时，他一发闪电电脑就死机，然后跳回 Win98，再运行游戏时显示错误信息"Failed To Setup Directx"，在游戏的 Setup 里 Voodoo 模式下 Texture Bit Depth 选项下拉菜单变为空白了。我的机器是赛扬 400/同维 p6bx－e/现代 128＋64M/丽台s600dx＋无限 voodoo/Win98＋DX8。希望各位大侠鸟多多赐教，小弟不胜感激。　（宫城 l）

6.《雷神之锤Ⅲ》

○我的电脑运行 Q3A 时能弹出蓝色 loading 窗口，之后硬盘一路哀号，指示灯闪个不停，足有 3 分钟才能进入，之后游戏一切正常，不知是何原因？硬盘受得了吗？配置是 PⅢ866/HY PC133 256M/TNT2－M64－32M/技嘉 694X/686A 芯片组　希捷 30M。　（河北　王坤）

7.《红色警报 2》

○游戏时电脑造出过巨炮（威力极大），但是我用哪个国家也造不出来，不知是怎么回事？还有就是下载的红警 2 新地图在 1.0 版或升级版一用就死机，还请红警迷们指教，在下不胜感激！

(zhangchengone)

8.《模拟人生》

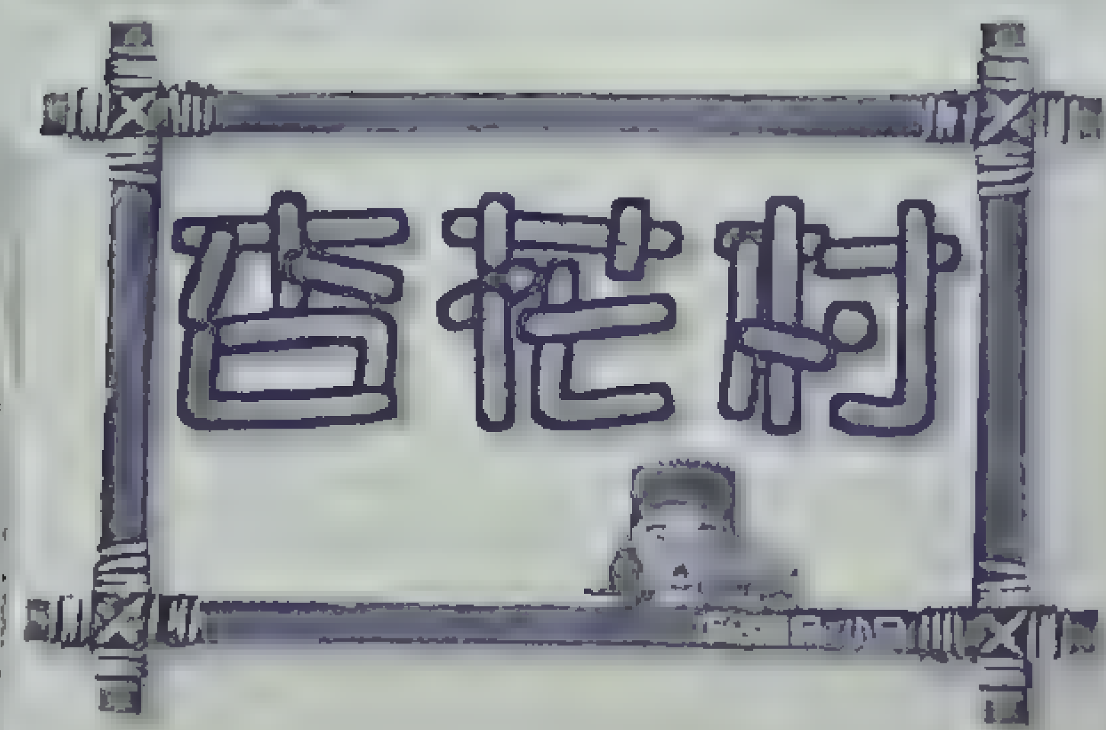
○下了美好生活的补丁后，新家具是出来了，但蟑螂也出来了。我对它们选喷射，但模拟人一动不动，不管怎么点都没动作！最急人的是那个女佣也是这样，每天站在那里(蟑螂上面)一动不动五六个小时，然后活都没干完就下班，这是怎么回事？是不是 BUG？我把全部家具都试了试，连警察都叫了(汗)！请各位高手帮帮忙。　(roguecs)

9.《新神雕侠侣》

○嘉兴镇外树林－帮小土豆拿果子－过桥右方－瀑布打猴子－破窑－遇李莫愁及郭芙－出破窑－冰针中毒－遇欧阳锋－遇小豆子找欧阳锋－往铁枪庙－出去遇郭靖黄蓉郭芙－中毒－悦来客栈二楼右方－走后门出去－往铁枪庙……可是我总是找不到欧阳锋，请帮帮我吧。　(zkpoff)

10. 硬件问题

○我机上的内存条是 64M 的，用 Windows 优化大师的内存整理后的数据只有 50%，请问这是为何？我的机器是 PⅢ600/微星 MS－6153VA Pro/TNT 32M Pro/创新 128/64M、可是红警 2 运行起来很吃力，屏幕上的东西多了点机子便自己退出，帝国也有类似情况：(FIFA2001 更离谱，两场比赛结束立马退出，我好痛苦！Oni 到了 LOADING 时会出现小框子说机的内存不足、好惨啊！希望得到高手帮助。另外问一下，威盛芯片与哪些东西有冲突，有没有补丁，哪里有下载。　(pxdn4174)



三月的京城，这几天气温竟超过了20℃；在在并无半点绿意的街上，有的人已经换上夏装，感觉真有点恍惚呢。三月《家游》的网上论坛，也似得了春日熏风的眷顾，颇有些温热的气氛，不过话题却是非常严肃的。为了不让各位客官错过精彩场面，小马今日便将此间故事大略道来。

话说第三期卷首，东东写了《给你一个买正版的理由》，语颇痛烈激昂，直如铜琵琶铁绰板唱"大家快去！"~待杂志面世，各方人士众说纷纭，逐渐展开了一场不大不小的网上论战！先是来自重庆的"天下奇痒"忿忿道——

我该不该买正版？当我看了这期东东的卷首语后，我当场感动得要哭！我立刻拿出我所有的钱走到了连邦的专卖店，果真好热闹！不过看的多，买的少。当我抱着拯救世界的心情准备掏钱，店员说："关门了！快走，不卖了！"我当场呕吐，昏倒，于是我去跳楼了！现在我是鬼魂……疑惑：卖盗版的都不会说这种话，什么狗屁！我愤怒，虽然我还是买了《生化危机Ⅲ》，我想打中文的游戏！

随后，北京的sniper朗声道：东东，我跟你说——

东东，这期杂志上你给了我一个买正版的理由。现在我给你两个不买正版的理由。1. 价格——不用我多说吧！2. 服务态度——好！先说正版。前些天我和朋友一起"进村"去买内存。顺道我们去了X邦软件店，在里面我买了一套KV3000(178大元)。当时也没看（想起来就后悔），等回家打开包装一看，啊~~~那张CD居然是旧的！二话不说找"它"换，可让我想不到的事发生了！！那里的服务员硬说是我弄的。和我大吵历经一个多小时，在我的强烈要求下，把KV3000退掉了！临走时她给我一句话："你可真会'借'东西"。我无言可对。再说D版。前天我买了一张星际合集不能玩。今天上午我去找老板换。当我说明来意时，老板问我是退钱还是换别的，我说退钱，他很客气的给了我6元钱。上述都是事实，决没灌水！！天哪！以后叫我怎么买正版！不是我不想买，是他们不让我买，中国软件业发展不起来，和这些软件经销商有直接的关系！

一边那颇有侠名的大漠奇侠沉思片刻，缓缓曰——

我看到这一期卷首的话，也看得鼻涕眼泪，痛心疾首。杂志上登这样的文字，比您更煽情的大有人在。恐怕江主席、朱总理看了也会为之动容，但是没有用，因为他们看不到。不要说他们，连那些天天在骂游戏的人，看了家游可能也会象看见了PLAYBOY一样躲的远远的，免得受到精神鸦片的污染。他们根本看不见这些令我们柔肠寸断的文字，我们又说他干什么？我们卖不出去正版，归根结底也是有国家政策的问题。如果真的严杀盗版，大家不去买正版买什么？但是我们的政策宁可睁一只眼闭一只眼，看着你们这些做游戏的人自生自灭——尽管我也在买盗版，买不起几张正版，但我还是希望可以有一个有序的市场，有一个有希望的游戏产业，可是目前真的看不见什么希望。而我们自己在这里痛心的诉说其实于是无补，因为所有的情况都不是我们普通的玩家和普通杂志编辑们可以左右的。

可是，我们可不可以去找一个出口？

就象年前《北京青年报》上一个正面的报道，认为学习下降的问题并不是游戏造成的。我们可以在其他的媒体上努力，尽量出现我们的声音，叫那些整天凭空骂游戏的人，不但能看见小孩迷恋游戏住在网吧的消息，也可以看到游戏的正面的影响，她可以创造外汇，可以传播文化——《台湾论》在台湾叫嚣，不能否认日本游戏的影响吧？我们的《傲世三国》同样可以叫老外叫不上中国元首的名字，却知道三国的争霸。也叫他们看看什么是一个老鼠坏了一锅汤，就因为这个老鼠，他们正在压制一个朝阳中的产业。

总之，我觉得我们更应该在主流的媒体上努力的实现自己的声音。家游是一个阵地的话，我们应该冲出战壕去，不择手段的占领更大的领地。如果有一天会有中国游戏业的腾飞，那就是我们给社会主义现代化的最大贡献了。

当然我不是在责备东东呀，不要生气。共勉！

论坛众友有应和者，有反驳者。但见红旗招展，小狙闪出，以"谁能**国内的游戏业"叫阵——

**代表的词我不知道用什么表达。很多玩家把责任都推到游戏制作者身上，可是，这样对吗？……今天看《家用电脑与游戏》一位编辑写的卷首语，题目是《给你一个买正版的理由》，大意如下，国外的游戏产业不愿意为国内的玩家着想，因为国内的产业不足以称之为产业，国内的正版游戏市场已经到了价格最低的程度，这个价格买账的人还很少。如果每个玩家一年买一套正版，所形成的市场也许就可以挽救国内的游戏业……这样的观点，也许会有效应，但是不大。

但是这里面把玩家看成游戏业的希望我表示赞同。我甚至认为：国内的玩家素质之低下（平均水平）低于国产游戏的水平。买正版不能算是一种素质吗？在杂志里去疾呼这些不是恰好说明了什么吗(像给某些人讲道德)？很想写篇这样的文章去"骂"玩家，待我空下来一定做。

此语甫出，午夜寒刀、劳客等人怒从心头起，抡板砖迎战，小马略感不妥，遂上前斟酒相劝——

购买D版毕竟不同于制造、销售D版，而即便是偷盗或者偷盗者的"帮凶"，是否"永远不对"也颇有可商榷处。任何时候，道德标准、日常行为规范都是根据社会环境和大多数人的选择在变化的。良知也好，美德也罢，或者说素质、修养，它们都不是去阻止人们做他们不该做的事情，而是不让人们喜欢那些他们不该做的事（绕口令……）。换言之，如果一个玩家只买D版，就喜欢D版，有钱也不买Z版，他的某方面素质肯定是不高的；而一个玩家掏出口袋里的所有银子也买不起Z版，无奈之际才买D版，他的所为就有可原宥的成分。

目前Z版软件的价位是否能被玩家接受，很难讲，因为中国已经成为世界上贫富差距最大的国家之一。而刚才看一位网友谈到"我们没有玩游戏的资格"，这真是戳到了痛处！虽然用"资格"一词可能不很确切，但……

这边争论稍平，那边风波又起，但见人影晃动，来自福建的CJ引爆了重磅炸弹"家游本期责任编辑写买正版的一个理由的动机"——

我看过最近一天以来许多有关游戏正版和盗版的争论，导火线就是家游第三期东东责编的买正版的理由一文，而大家的讨论中，多数人对东东的观点持相反的立场。我也是其中一员。我想东东站出来如此理直气壮为50元的大陆正版商说话，有以下几个因素在起作用：

一、东东是"公家的人"，他靠山吃山，在游戏专业媒体里作责任编辑自然玩电脑游戏可以第一时间用正版，关键在于他是在用公家的资源，一边玩还一边有杂志社老板的薪水领，站着说话不腰疼。如果我有他的条件，可能比他更拥护50元的正版游戏。

二、可笑的在于他只钟情于国产游戏，这一最让国人唾骂的游戏软件产品群。也许他想这样一来，会得到很多国内玩家的支持，我想说，未必！国产游戏现在只能想法提高质量，才能最终得到国内玩家的真正理解，否则如果变成如证券市场中的ST、PT类垃圾股一样的产品，就真没前途可言了。

此帖张出后，众人议论纷纷，回帖近百。东东闻得论坛热闹，前来观望，见此盛况，欣然应答：关于那篇该死的卷首语，我也来凑热闹：)——

几个观点要澄清，主要有：

A，在下的文章从未将"正版游戏"限定在"国产正版游戏"甚至"大陆产正版游戏"的范围内(其实我开头举的两个正版的例子，一个是日本游戏，一个则是欧美游戏)。我认为游戏是一种商品，把正版游戏上纲上线地割裂为"民族产品"或者"国外产品"是可笑的，我希望大家能买一款自己喜欢的正版游戏，不论它是国产的《傲世三国》，还是欧美的《魔法门英雄无敌》。请看"家"的玩家点将榜，每个前面加星号的游戏都能在国内能买到正版的产品，它们不是垃圾，而是我们大家选出来的精品，可以支持它们一下吗？而那些只为赚钱，不顾质量的劣质游戏就如同所有伪劣商品一样，不仅为玩家所厌恶，更是游戏产业的毒药。作为对读者负责的媒体，"家"永远不会做这种游戏的推销员。(这一问题反方主辩CJ兄误会得尤其厉害，请一定要看:)

B，我只是请求每一位玩家买一套正版，根据你的经济状况，一年买一套也可以，一个月买一套也可以，喜欢玩的游戏就买也可以，甚至就只买一套你最最喜欢游戏的正版，也可以。我在文中所写的五亿销售额，是指目前阶段一人一套正版的总和，这仅仅是中国从盗版大国走向正版大国的第一步而已。而且不难看出，只要我们走出这第一步，它所创造的财富和价值就足以让整个社会不敢再小觑游戏业，就能让所有人都看到这个朝阳产业的勃勃生机！

——所需要的仅仅是一套正版游戏而已。

C，正如我在文章里说的，"50元"是正版游戏的平均价格，每款游戏制作成本、运作方式、销售量不同，利润额度也会有所区别，有的游戏卖100元也会亏本，有的卖30元也能获利，因此"利润底线"只是一个平均概念，不能具体套在每一款游戏上。

在价格战上，正版永远都是失败者，这一点才是无庸质疑的。

D，"中国游戏产业"的概念包括代理业和制造业，在目前，它们是左手和右手的关系，一个也不能少。正如改革开放初期，家用电器大都是进口的一样，中国游戏业也要经历一个外国游戏为主，国产游戏为辅的必然阶段。

这是一个原始积累过程，它包括软和硬的两方面：资金积累和技术积累。玩家们对正版游戏的态度将最终决定这个积累过程的长短。

这之后，讨论再度进入高潮，众网友摇旗呐喊，CJ与东东各施绝艺，鏖战三十余合胜负难分——旁观战的午夜寒刀暗挑人指——

两边都有理 东东说的是公理，CJ说的是情理，等五十年后中国成为中等发达国家，二理自然合二为一

小马也开始和稀泥——

网络确实有助于沟通 《家游》自有卷首以来，这样的讨论还是第一次呢……卷首大家都在写，能引发一点思考并不容易。大家愿意思考些问题也不容易，谢谢！……作为媒体的编辑，必须在满足读者需求、顺应市场环境、遵守行业规范和把持自身信念之间找到平衡，我认为我们做得还很不够，请大家督促。

萧伯纳说：我的唯一明智行为是，承认罪恶，做好事。这话送给所有人。

谁知道，三月论坛的战线才刚刚拉开……这前后，有关《石器》的讨论，有关《家游》的讨论，有关国产游戏的讨论都在火热地展开，其中不乏真知灼见，也颇有言辞激烈甚至失当者。匿名的"家游——做烂了的杂志"与知秋一叶的"《家用电脑与游戏》我看不起你"更如一石入水，浪起千层。小编中游骑兵、东东多次发帖参与讨论，连素来有些慵懒的石子也写了长帖《另一个理想主义者的自白》直抒胸臆。冷静的看客"火宅之人"妙文调侃道：咋的啦哥们？让人给煮啦？——

有几个人……或者说两个人跳了出来，给家游以及家游编辑提了些意见，说了些难听的话，结果家游编辑们就再也坐不住了，写了好多好长的话来申辩分辨狡辩？狡辩或者还没有吧……不过我感觉有人脸已经涨红了哈哈……

家游要是没有个性，我不会买到今天，还到这个坛子来潜水了 家游的编辑居然这么频繁地在论坛上出现，这已经令我很惊奇了 你们觉得自己受了委屈，没必要！做媒体这一行就得受点委屈，因为你们比别人了解的东西多！！！读者看到的东西，是经过你们的智慧和你们的良知过滤的。当有人认为自己想知道的，或者想说的东西没在你们这里表达出来，自然就不满意 在网上，这种不满可以更加随意的被放大……我看得出来，你们个个都很聪明，都很会给自己找理由，不过这就和那些普通网虫没什么区别了 安静地听，然后想想，有则改之无则加勉嘛……

观点尖锐但一直彬彬有礼、受人尊敬的CJ也倾吐了自己的心声：请把这里当成家，不然就走开吧——

两天多没过来看，这里好像有不少新的网友加入进来了，注册会员也在默默无声中突破了7000人次，可喜可贺。虽然这里不如一些大的游戏论坛有那么多的网友参与，但我一直觉得"家游"的玩家沙龙是比较好的。问我理由嘛，我感觉它就象一个家，网上的家。你可能在现实社会中有这样或那样的不如意，在这，大家虽有不一同的观点，但只是就事论事，不就事论人。我在以前的帖子里说，每个人都渴望有世外桃园一样的生活空间，在网上同样不例外，大家如果好好说话，这一大家人该多好呀。我觉得家游将来可能不是会员最多的，但一定应该向最有文化的游戏论坛发展。网友在这不仅是一种家的感觉，而且观点都是有理有据的，相互理解与尊重，如果这样，每个来过家游网站的网友，都会常来的，无它，这里是我们网友的网上之家。

……

三月家里的论坛很温暖，个中精彩未能示其十之二三，聊作各位佐酒小菜。由于篇幅所限，本月小店后院"知己空间"暂行关闭，还望各位海涵。

2001年第2期
读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好 73.2%

一般 26.1%

不好 0.7%

读者对本期封面的印象：

很好 61.4%

一般 32.9%

不好 5.7%

读者最喜欢的文章：

1. 攻略手记：天之痕全面解析（25%） 作者：御天行流& Diablo Ⅱ
2. 玩家沙龙：抛砖头的人（15%） 作者：形像
3. 玩家讲武堂：2001年新春购机指南（14%） 作者：POPBOY

2001年第2期幸运读者名单

地区	姓名	地区	姓名
天　津	杨雨生	四川成都	刘　坤
重　庆	严　格	天　津	孙　萌
陕西咸阳	李　哲	广东广州	何　敏
福建厦门	潘　鹏	北　京	朱玉林
湖北武汉	付　均	浙江湖州	童　年
四川自贡	宋　戈	上　海	任　捷
宁夏银川	张　沛	山西阳泉	王　渊
福建漳州	黄连嘉	山东威海	宋　欣
北　京	杨金萍	安徽蚌埠	高　骏
北　京	闫　岩	新　疆	谢　菲
广西玉林	林　军	吉林四平	张明星
山东泰安	赵　琛	吉林通化	王　旭
重　庆	杨　凡		

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。

本期幸运读者的奖品由北京世纪雷神科技发展有限公司提供

近日从Chance那里抢了套《蜡笔小新》的动画片来看，然后……N次绝倒于地下！呵呵～～虽然画面真的不能算精美亮丽，但创意却是高明到了"某"点！可见一款优秀的卡通漫画作品，光有精湛的绘画技巧是不够的，优秀的创意才是最能吸引读者的地方啊。所以，本期镜花园也多了几幅风格迥异却颇有创意的漫画作品，供大家慢慢观赏，哈～～～ ^O^

另外，石子建议那些有灵感却无法将它们完整绘制出来的朋友们，不如把这些好东东卖给我们的漫画家们，让国产卡通漫画能多诞生几个值得回味的优秀作品吧。^O^

上期最佳作品：上海周佳卿的《绝色妖娆》

[illegible] 凡刊登在本刊的画作均有稿酬，黑白稿最低30元，彩色稿最低50元，获得读者评选的最佳作品奖 [illegible] 北京813信箱（100037）[illegible]

▼《维加的秘密》湖南　刘劲

石子：可怕的维加原来是部机器啊？！OO 难怪那么厉害……

▲《星际争霸之SCV的故事》广西　黄晋北

石子：呵呵，这让我想起了卓别林演绎的拧螺丝"机器"。^O^

▶《Meremanoid》福建　绯水

▶《全家福》 四川 蒋晓亮

石子：呵呵，真厉害，难得这些人会聚在一起，而且劳拉不是已经……难道是鬼魂？！8)

◀《魔导异元素2》 上海 余孝贞

▶《星际争霸之狂热》 宁夏 马子元

石子：俗话说「人多力量大」啊，现在石子越发觉得「大菠萝」是悲情人物了……8)

◀《暗黑帝国的危机》 陕西 不明物体







WORMS WORLD PARTY

百战天虫 世界大战



预定2001年4月发售

全副武装的虫子们又回来啦！

- 创建一支属于自己的虫虫战队
- 60余种风格各异的超级武器
- 多达45个单人任务
- 因特网上展开激烈的虫虫世界大战



TEAM17 Virgin Interactive 天人互动

中文版

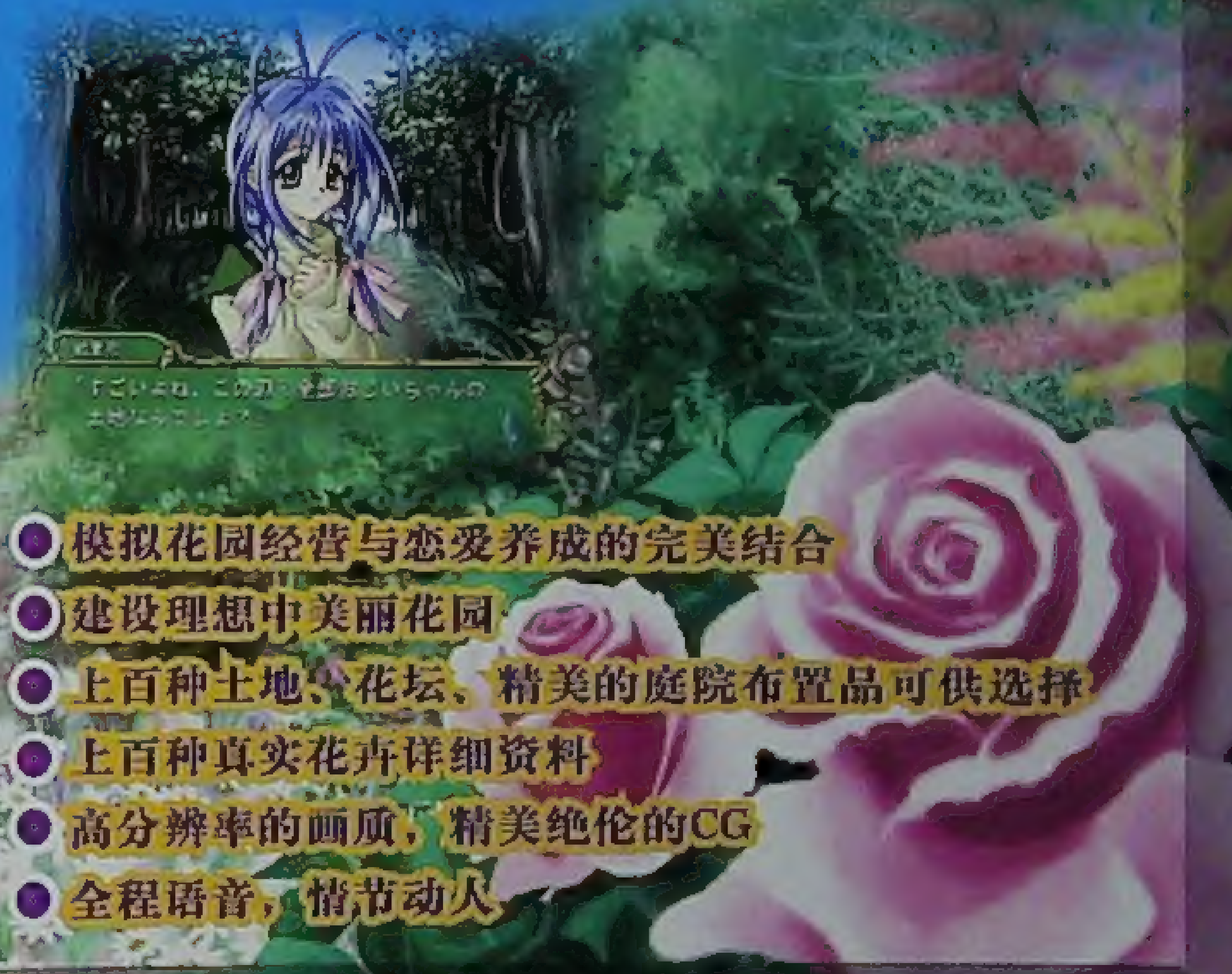
花暦 はなごよみ

恋爱养成

花仙子与你共谱心动的恋曲

预定2001年4月发售





- 模拟花园经营与恋爱养成的完美结合
- 建设理想中美丽花园
- 上百种土地、花坛、精美的庭院布置品可供选择
- 上百种真实花卉详细资料
- 高分辨率的画质，精美绝伦的CG
- 全程语音，情节动人

战场

新概念即时战略



预定2001年4月发售

预定2001年5月发售



动作策略

魔法师传奇2之魔法艺术

欧洲超级联赛

竞技体育



预定2001年4月发售

精品佳作热切期待中

天人互动 电话：84895389 传真：84895389 www.biggamer.com

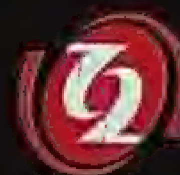
热卖中！

史诗般的海上历险

- 角色扮演、即时战斗、动作格斗三种游戏类型的完美结合
- 逼真的三维图像引擎，真实的展现出波澜壮阔的航海时代
- 丰富的剧情，体验古代航海家的人生历程
- 20余种各式各样的商船和战船
- 真实的自然界气候可以影响攻击效果甚至战斗结果

海狗 Sea Dogs

Bethesda SOFTWORKS INC ZeniMax MEDIA INC Virgin INTERACTIVE



天人互动 电话：64895388 传真：64895389
www.biggamer.com

刻骨铭心 S5.1

超级多媒体音响的全新界定
DVD家庭影院的优秀解决方案



对于听过漫步者S5.1的人来说，那一定是段刻骨铭心的经历。其超卓的音质表现，便捷的控制系统，完美尊贵的造型，都足以轻松媲美世界顶尖品牌的旗舰产品。

时代

音频

真正影院级功率推动，采用大功率环牛，有源功率高达160W(60W+20W×5)。
低音炮独立两腔结构，两级式后倒相设计，33mm厚双层侧板。
5只卫星箱（包括中置）按THX、杜比digital(AC-3)精神设计，并全部采用两分频。
8英寸铝音圈高强度低音单元，丝绢膜液磁球顶高音单元，4英寸复合纸盆中音单元。
无线红外遥控，前置便捷键控。微电脑数字控制系统，精密数字电位器，能够精确到1dB。
大屏幕数码及字符显示，多功能状态指示，开关机音量淡入淡出，断电记忆。
独具6.1声道后级功放，可扩展升级为杜比EX等6.1系统。
杜比digital(AC-3)、DTS Ready。

内统一零售价：1560元/套

献5周年

漫步者 Edifier
精湛科技 尽享人生

商

010-82852576
010-62630804
022-27378016
021-62447320
023-68790987
020-87517233
0755-3681964

石家庄 0311-6992473
廊坊 0316-2052972
唐山 0315-2842341
秦皇岛 0335-3050924
邯郸 0310-3020083
哈尔滨 0451-6292378
长春 0431-5628982

吉林 0432-2483348
沈阳 024-23991814
锦州 0416-2125935
大连 0411-3642359
济南 0531-6957774
青岛 0532-3836687
烟台 0535-6661727

临沂 0539-8201238
呼市 0471-4816090
包头 0472-3637140
太原 0351-7230997
西安 029-5540659
兰州 0931-8262520
乌市 0991-2830924

西宁 0971-6121990
南京 025-3619514
常州 0519-6686555
无锡 0510-2768941
徐州 0516-3800142
镇江 0511-5241702
扬州 0514-7324808

苏州 0512-5517779
连云港 0518-5817031
南昌 0791-6250812
合肥 0551-3633827
杭州 0571-8380490
宁波 0574-7283045
温州 0577-8846438

武汉 027-87642355
襄樊 0710-3236189
宜昌 0717-6731434
郑州 0371-3832293
福州 0591-3323935
厦门 0592-2227890
成都 028-5440961

昆明 0871-5183208
贵阳 0851-5280293
长沙 0731-4148525
南宁 0771-5316196
柳州 0772-2835177
海口 0898-6718548
湛江 0759-2224415

汕头 0754-8164842
东莞 0769-2214181
佛山 0757-2295063
珠海 0756-2115967
韶关 0751-8870503
惠州 0752-2121681
江门 0750-3110909

學生騎士團

Royal Knight Academy

养成、策略与角色扮演的完美结合

什么科目？谁当老师？谁来听课？各种技能在学习中成长！



丰富的物品



★武器、铠甲、魔法书、卷轴等数百种物品可供选择搭配，能在战斗中发挥意想不到的效果。

魔法的研发



★在魔法研究室可以研究高级魔法，共有十种魔法系列，五百种以上的魔法可自由搭配组合。

亲切的界面



★简易亲切的界面，轻轻松松就能上手，仅靠鼠标就能完成所有的动作。

多样的课程



★包括短兵器、长兵器、弓箭及魔法四项课程，透过课程的参与能提升主角的各项技能。



魔法教授 古尔德■是学院的魔法活字典，但是由于年岁已高，也时常出错，是满腹经纶的老糊涂。

“美女” 芭芭拉■总觉得其他男生为她争风吃醋。虽然事实并非如此，自己仍自得其乐。

学生会长 亚伦■是充满勇气与正义的热血青年。机智冷静，行事谨慎，是学生们中的领袖人物。

小可爱 妮雅■细心与爱心使她成为亚伦的好帮手，是拥有细腻感情的魔法少女。

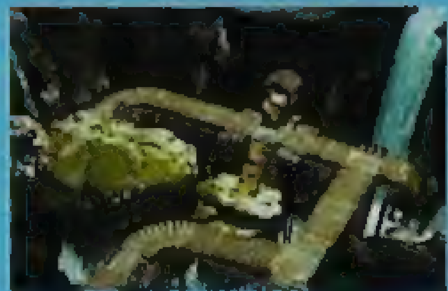
胖子 波普■无可救药的乐天派。常因贪吃而误事。热心助人，不过却常越帮越忙。

战斗教官 费曼■原为国家侍卫长，虽然断了一腿，但丰富的战斗经验仍是学生战技的最佳来源。

Royal Knight Academy



飞岩成



沈思瀑布



海盗船



撼天之塔



龙渔港

★庞大完整的故事剧情，超过 100 个游戏关卡，丰富精彩的游戏内涵，游戏事件超过 250 个小时 ★

T-TIME www.ttime.com.tw 光谱博硕电子科技(北京)有限公司 T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

发售日期:4月1日 定价:48元 (2CD)